



# **L'héroïsme contrarié : formes du corps héroïque masculin dans le cinéma américain 1978-2006**

Pia Pandelakis

## **► To cite this version:**

Pia Pandelakis. L'héroïsme contrarié : formes du corps héroïque masculin dans le cinéma américain 1978-2006. Sciences de l'information et de la communication. Université de la Sorbonne nouvelle - Paris III, 2013. Français. NNT : 2013PA030076 . tel-01335796

**HAL Id: tel-01335796**

**<https://theses.hal.science/tel-01335796>**

Submitted on 22 Jun 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE - PARIS 3**

ED 267 - Arts & Médias

UMR 7172 - ARIAS - Atelier de Recherche sur  
l'Intermédialité et les Arts du Spectacle

Thèse de doctorat Cinéma & Audiovisuel

**Pia PANDELAKIS**

**L'HÉROÏSME CONTRARIÉ :**  
FORMES DU CORPS HÉROÏQUE MASCULIN  
DANS LE CINÉMA AMÉRICAIN  
1978-2006

Thèse dirigée par  
Jean-Loup Bourget

**TOME I**

Soutenue le 29.06.2013

**Jury :**

**M. Jean-Loup BOURGET**, Professeur d'Études Cinématographiques, École Normale Supérieure.

**M. Claude FOREST**, Maître de conférences HDR, Sorbonne Nouvelle - Paris III.

**Mme Jacqueline NACACHE**, Professeur d'Études Cinématographiques,  
Université Paris - Diderot.

**M. Christian VIVIANI**, Professeur d'Études Cinématographiques, Université de Caen Basse-Normandie.



# RESUME

Cette recherche se propose d'examiner la figure du héros américain de cinéma, en tant que *figure héroïque* et pas seulement en tant que *personnage principal*. Refusant le motif d'un Âge d'or du héros (qui correspondrait au cinéma classique hollywoodien) suivi d'une décadence anti-héroïque (que serait le nouvel Hollywood des années 70), nous avons voulu traiter, au-delà des héros eux-mêmes, de l'héroïsme qui leur était associé, notamment dans un genre considéré comme le vivier par excellence des nouveaux Hercules : le film d'Action. Cet héroïsme nous est apparu comme critique, c'est-à-dire en crise - autrement dit, les héros vivent leur héroïsme sur un mode conflictuel, qui se traduit notamment dans la mise en image de corporéités impossibles, où le corps est poussé vers des états limites. Nous avons ainsi travaillé cette notion d'héroïsme en creux, en cherchant à définir son ailleurs ; à cet égard, c'est le nerd, figure stéréotypée prégnante dans la culture américaine, qui s'est imposée. Ce contre-héroïsme du nerd n'est pas seulement un contre-modèle, mais aussi un terme nécessaire dans l'équation héroïque. Les super-héros qui peuplent aujourd'hui les écrans de cinéma forment à priori une image sublimée de l'héroïsme au cinéma, mais réaffirment, par le jeu des identités doubles, l'intrinsèque fragilité d'un héroïsme qui ne peut émerger qu'à la condition d'intégrer son contraire.

**Mots clés : héros, américain, nerd, corps, film d'action, western**



# ABSTRACT

This research aims to examine the figure of the american hero in cinema, understood as a heroic figure and not just a main character. By waving aside the idea of a Golden Age for the hero (which could be embodied by classic Hollywood characters) followed by a decadent era (the new Hollywood), we wish to focus - beyond the heroes themselves - on their heroism, especially in a genre considered as the ideal context for harvesting new Herculeases: the action film. Heroism is revealed as being critical, meaning in crisis - in other words, heroes live their heroism on a conflictual mode, which results in images showing impossible corporeities, where the body is pushed to borderline states. We have thus treated this concept of heroism by searching for its opposites; in this framework, the stereotypical figure of the nerd, dominant in the American culture, imposed itself. The nerd presents a counter-heroism that is not only a reversed model, but also a necessary term in the heroic equation. The super-heroes that we see nowadays on movie screens seem to present a sublime image of heroism in the cinema, but thanks to the interplay of their dual identity, they also reaffirm the inner fragility of heroism, which can only emerge when it accepts its contrary.

***Keywords : hero, american, nerd, body, action film, western***

# REMERCIEMENTS

Ce travail n'aurait jamais vu le jour sans le concours de mes professeurs, collègues et amis - sans oublier ma famille. Si ces remerciements sont longs, c'est que j'ai eu l'immense chance d'avoir été et d'être encore aujourd'hui excellemment entourée. Pour tout le soutien, immense ou discret que j'ai pu recevoir ces cinq dernières années, je suis infiniment reconnaissante.

Je tiens tout d'abord à remercier ma famille pour leur soutien tout au long de mon parcours universitaire : mes parents et ma soeur chérie ; Jean, Suzanne et Simone pour leur soutien affectif autant que matériel ; et enfin Pierre, pour ses coups de pouces aussi fréquents que bienvenus.

Une thèse ne peut s'écrire sans être guidée : je remercie pour ces raisons Jacques Aumont, qui m'a suivie pendant l'année de Master II, et Jean-Loup Bourget qui a été mon directeur de thèse pendant ces années de recherche.

J'ai eu la chance de croiser tout au long de mon parcours universitaire des enseignants de qualité - des qualités humaines autant qu'intellectuelles. Je remercie chaleureusement Claude Forest, Jacqueline Nacache et Christian Viviani d'avoir accepté de faire partie de mon jury de thèse, d'autant plus que leurs travaux respectifs ont largement nourri mon travail. Pour leur séminaires et conférences, je remercie Philippe Roger, Laurent Jullier, Éric Maigret et les participants du séminaire Paris-Montréal. Pour leur savoir, et pour tout le reste, je remercie également Annie Monnier, Claire Brunet, Isabelle Dubois et Eric Combet.

C'est en 2009 que j'ai quitté Paris, et par la même occasion que j'ai achevé mon monitorat à la Sorbonne Nouvelle. Pendant ces trois premières années, j'ai bénéficié de l'aide de Catherine Duffau, Marie-Thérèse Journot et François Thomas grâce à qui j'ai pu me déterminer dans mon travail d'enseignante. Je garde de ces trois années à Paris III le souvenir d'excellentes rencontres. Je remercie ainsi Jean-Étienne Piéri, Barbara Le Maître et Renan Cros. Au détour d'un couloir, à l'issue d'un cours ou lors d'une conférence, ils ont rendu ce parcours plus plaisant encore.

En quittant Paris et l'Université, j'ai trouvé au Lycée Jeanne d'Arc de Rouen une nouvelle équipe, amicale et chaleureuse. Je remercie pour leur patience, leur aide et leurs bons conseils, Alice Bourdier, Christophe Depinay, Fabrice Fatoux, Delphine Gauly, Délia Gauthier, Arnaud Nebbache, Peggy Roques, Anne-Lise Tesnier, et Caroline Tostin. J'ajoute des remerciements particuliers à Stéphanie Bouvet, Arnaud Maufigerat, Gregory Metz, Peggy Ricatte ainsi qu'à la famille Domergue : nos soirées rouennaises, studieuses ou non, m'ont redonné de l'énergie quand le cœur a manqué à l'ouvrage.

Cette recherche a largement bénéficié de mon semestre de recherche aux États-Unis en 2008. Mené à l'Université du Massachusetts d'Amherst, ce parcours américain a été maillé de belles rencontres, qui m'ont grandement aidée à mener ma réflexion. Pour leur aide et leurs apports, je remercie Demetria Shebazz, Anne Ciecko et tout particulièrement Shawn Shimpach, qui a dirigé mon travail pendant ces quelques mois. Je n'aurais également jamais levé l'ancre sans le concours, ici pour une traduction, là pour un conseil technique, de mes amis anglophones. Je tiens donc à remercier Carly Jane Lock, William Osbourn, Rachel Thibault, Sunny Lie et Jason Daugherty. Je n'oublie pas Lynda et Brian, ainsi que Loren et Martha pour leur aide matérielle à Amherst et à New York.

Les fins de thèse sont parfois douloureuses, ceux qui liront ce manuscrit le savent. Pour leurs relectures de dernière minute, je remercie Julie Thébault et Mathilde Leclerc. Je me dois aussi d'adresser des remerciements tout particuliers à Laurence Montier, pour ses relectures précises et son aide pour les traductions. Pour ses précieux conseils et l'accès à son incroyable vidéothèque, je me dois de remercier Mélanie Boissonneau. J'ajoute des remerciements à Adrienne Boutang, qui m'a aidée à faire preuve de détermination lors de la dernière ligne droite.

Pour les discussions qui ont alimenté cette thèse (et pour les autres !), je remercie Nicolas Golovanow dit "le Russe" et Leni Cormier. J'adresse des remerciements tout particuliers à Hector Lavigne (qui a largement contribué à élaborer le concept de "film d'action crépusculaire") et à Arnaud Dillenseger pour son expertise des films d'action, mais aussi pour son excellente compagnie.

Il me faut à présent remercier tous les amis que je n'ai pas déjà cités, dont l'amitié m'a été si précieuse : Sarah Andreacchio, Clément Apffel, Anne-Claire Barriga, Fabienne Calvet, Aurélia Capello, Rasha Chatta, François Conus, Séverine De Ren, Magali Fossier, Manu Ghil, Élise Gourdy-Blénia, Matt & Cary Graber, Pierre-Laurent Holleville, Paul Korzan, François Legroux, Amélie Mancini, Nellie Nouvelle, la famille Plagny, Anne Ravard et Anaïs Triolaire. J'ai également une petite pensée pour tous ces jeunes sourires qui ont illuminé ce voyage : Albane, Camille, Jane, Esther et Marilou, vous avez sans le savoir participé à ériger ce petit édifice.

Enfin, parce que j'aurai toujours besoin de quelqu'un pour débattre avec moi de la performance de Steve McQueen dans *Bullitt*, je remercie Nico, mon héros à moi.





# SOMMAIRE

INTRODUCTION .....	16
I. WESTERN : LE HEROS EN HERITAGE .....	38
1. INTRODUCTION : D'UN HEROS A L'AUTRE .....	38
2. UN HERITAGE HEROÏQUE TRANSGENRE .....	50
2.1 L'image citée : l'évocation par la vignette .....	50
2.2 Le récit cité : l'action de western comme modèle héroïque .....	56
3. LA FIGURE DE L'HERITAGE DANS LES WESTERNS .....	59
3.1. La transmission générationnelle et le héros vieillissant .....	60
3.2. La transmission symbolique, d'Est en Ouest .....	65
4. DES <i>WESTERNERS</i> URBAINS: LE CAS DES VIGILANTES .....	76
4.1. Le vigilante à l'origine du héros d'action .....	78
4.2 Une double origine du vigilante .....	83
4.3 <i>Dirty Harry</i> : le legs comme dette .....	86
4.4 <i>Death Wish</i> : une fiction faite action .....	91
5. HOMMES DE L'OUEST : LE DILEMME DU HEROS ET DU SPECTACLE .....	97
5.1 Les années 80-90 : une difficulté théorique .....	97
5.2 <i>The Big Lebowski</i> : croisements génériques .....	99
5.3 <i>The Dude</i> , figure en déconstruction .....	104
5.4 L'héroïsme par l'extrême, entre Walter et <i>The Dude</i> .....	108
CONCLUSIONS : HERITAGES ET PERSONA HEROÏQUE .....	115
II. DES HEROS D'ACTIONERS A L'HEROÏSME VOYANT .....	120
1. INTRODUCTION : ACTION, ACTION ET...ACTION ? .....	120
1.1 Action : une formulation de l'exploit dans l'espace .....	123
1.2 Limites du genre et constitution du corpus .....	125
1.3 L'économie et la forme du film d'Action : film-concert, <i>high concept</i> et blockbuster .....	131
1.4 Une tentative de définition par l'origine .....	139
1.5 L'Action comme expression d'une époque : le problème théorique des "années Reagan" .....	147
2. DES HEROS EN MOUVEMENT .....	152
2.1 Variations sur une trajectoire : le mouvement du héros .....	157

2.1.1 L'EFFET TUBE, ET AUTRES DÉFAITES DU CORPS .....	157
2.1.2 <i>DIE HARD</i> , OU LE TUBE SUBSTITUÉ AU PAYSAGE.....	161
2.1.3 LE CONFINEMENT, ET L'INVERSION DU SENS DE L'ACTION .....	165
2.2 Poursuites : en l'absence de corps .....	168
2.2.1 LA POURSUITE, MODE GÉNÉRAL DU FILM D'ACTION .....	168
2.2.2 LA TRAQUE : ABSTRACTION DU CORPS ET DISPARITION DU HÉROS .....	173
2.3 Du corps au visage, du mouvement à l'identité .....	179
2.3.1 MASQUES ET VISAGES : L'IDENTITÉ À L'ÉPREUVE DE LA TRAJECTOIRE.....	179
2.3.2 LE VISAGE À DÉFAUT DU CORPS : JASON BOURNE ET NEO .....	184
Conclusions : un corps au bord de la disparition .....	190
<b>3. CORPS ET FRAGMENTS DE CORPS : LA CHAIR DU HEROS .....</b>	<b>191</b>
3.1 Le corps à la mesure du muscle .....	195
3.1.1 LE CONCEPT DE MUSCULARITÉ ET SES COROLLAIRES.....	195
3.1.2 ARNOLD SCHWARZENEGGER ET SYLVESTER STALLONE .....	201
3.1.3 LE MUSCLE COMME CONTENANT : CORPS ET ÉNERGIE .....	209
- LE MUSCLE FAIT IMAGE .....	209
- LE MUSCLE TEXTILE .....	211
- LE MUSCLE FRAGMENTÉ .....	213
- LE MUSCLE SURFACE .....	217
3.1.4 CORPS PRIMITIFS ET MACHINIQUES : ORIGINE(S) ET DESTIN(S) DU MUSCLE .....	219
- LE CORPS MUSCLÉ MYTHIFIÉ .....	219
- LE CORPS MUSCLÉ ET LA MACHINE.....	223
- LE CORPS MUSCLÉ DÉCALÉ .....	228
- LE CORPS MUSCLÉ DÉNUDÉ .....	234
3.2 Au-delà du muscle, d'autres états possibles ? .....	241
3.2.1 CORPS CAOUTCHOUTEUX ET PUNCHING-BALLS .....	241
3.2.2 L'HYPERTENSION : PRÉSENCE DU CORPS .....	245
3.2.3 LES HÉROS FÉMININS ET AFRO-AMÉRICAINS COMME ALTERNATIVES .....	251
- HÉROS FÉMININ <i>MUSCULIN</i> ET <i>ACTION BABES</i> .....	251
- LES HÉROS AFRO-AMÉRICAINS .....	260
3.2.4 UNE FORME POUR L'EXPLOIT, LE CORPS IMPOSSIBLE .....	264
- LA FIN DE LA GRAVITÉ ET LA SUBSISTANCE DES FLUIDES CORPORELS .....	266
- SPORTS EXTRÊMES : UNE VARIATION ANECDOTIQUE ? .....	271
Conclusions .....	275
<b>4. DES ALTERNATIVES A L'ACTION .....</b>	<b>277</b>
4.1 L'Action des années 2000, entre fléchissement et reformulation .....	278
4.1.1 L'EXPLOIT RÉÉVALUÉ : DE LA PUISSANCE DES CORPS .....	278
- EXPERTISE ET EXPLOIT PHYSIQUE .....	278
- L'EXPERTISE FAITE MAGIE, LE CAS DE <i>LIVE FREE OR DIE HARD</i> .....	283
4.1.2 DES ACTIONERS CRÉPUSCULAIRES.....	287
4.2 Du héros actant au héros voyant .....	298
4.2.1 L'EXPLOIT PERCEPTIF : <i>MINORITY REPORT</i> , <i>PAYCHECK</i> , <i>NEXT</i> .....	300
- RÉSUMÉ DE L'ACTION DES TROIS FILMS .....	302
- LE REGARD ET LE FILM D'ACTION .....	305
- LE REGARD HÉROÏQUE COMME PROCESSUS D'INVERSION, OU TROIS MODES DU SAVOIR-VOIR .....	306

- LA VOYANCE COMME MAÎTRISE DE L'ESPACE ET DU TEMPS.....	313
4.2.2 LE SYSTÈME SHYAMALAN : DES VOYANTS HÉROÏQUES .....	317
- AVANT LA VOYANCE, DES HORIZONS FERMÉS .....	319
- UNE PROLIFÉRATION DE SENS .....	322
- LA VOYANCE RÉALISÉE PAR LA MATIÈRE FILMIQUE .....	328
CONCLUSIONS : LA PUISSANCE, EN TOUTE FRAGILITE.....	331
III. NERDS, GEEKS, LOSERS : DES FIGURES DU CONTRE- HEROÏSME, DE JERRY LEWIS A SUPERMAN.....	340
1. LE NERD : UNE TENTATIVE DE DEFINITION, DE JERRY LEWIS A WOODY ALLEN .....	343
1.1 De l'apparition du terme à sa solidification visuelle .....	343
1.2 Cet homme indésirable : nerds et <i>schlemiels</i> .....	352
1.2.1 WOODY ALLEN, OU LE DÉSIR D'UN AUTRE CORPS .....	356
1.2.2 JERRY LEWIS, LE <i>SCHLEMIEL</i> FACE À SON DOUBLE .....	365
1.3 L'héritage du Dr. Jekyll dans les deux versions de <i>The Nutty Professor</i> .....	373
1.3.1 LA VERSION DE JERRY LEWIS : <i>WINNER &amp; LOSER</i> EN UN SEUL CORPS.....	374
1.3.2 LA VERSION D'EDDY MURPHY : UNE FORMULATION AFRO-AMÉRICAINNE DU NERD.....	382
Conclusions : nerds, <i>schlemiels</i> , héros : des espaces de négociation ....	386
2. UNE FIGURE DE L'APPRENTISSAGE : LE CONTEXTE DU LYCEE DANS LES <i>TEEN MOVIES</i> .....	388
2.1 Une tentative de périodisation des nerds au cinéma .....	393
2.1.1 LES <i>SEX COMEDIES</i> DES ANNÉES 80.....	393
2.1.2 L'ENTRE-DEUX DES ANNÉES 90 : FÉMINISATION ET DISPERSION .....	397
2.1.3 LE "RETOUR" DU NERD À PARTIR DE 1998 : SUPER-NERDS ET SUPER-HÉROS .....	399
2.2 Nerds contre <i>jocks</i> : le loser blanc face à son versant héroïque ....	404
2.2.1 LE CONTEXTE DES "CLIQUEs" CHEZ JOHN HUGHES.....	404
2.2.2 DEUX MASCULINITÉS OPPOSÉES : USAGES DU CORPS ET DU LANGAGE .....	409
2.3 Le nerd face aux Afro-Américains : le héros noir au secours du loser blanc .....	413
2.3.1 L'IMAGERIE ASSOCIÉE AU " <i>BLACK BUCK</i> ".....	413
2.3.2 IDENTITÉ JUIVE, IDENTITÉ NOIRE : ÉCHANGES PAR LE BIAIS DU DÉGUISEMENT .....	422
Conclusions : les corps d'emprunt du nerd .....	427
3. LE NERD FACE A L'HEROÏSME : RENCONTRES, OPPOSITIONS, TRANSFORMATIONS .....	428
3.1 Des masculinités en crise : nerd, <i>sissy</i> et homme de bureau .....	430
3.1.1 ANTI-INTELLECTUALISME ET PRIMITIVISME ROOSEVELTIEN .....	430
3.1.2 " <i>SOFT &amp; HARD</i> " : LE CŒUR PROBLÉMATIQUE DE LA MASCULINITÉ.....	433
3.1.3 LA FIGURE DE L'HOMME DE BUREAU .....	437



3.2 Héros intellectuels et nerds héroïques .....	442
3.2.1 LES HÉROS INTELLECTUELS : UN IMPOSSIBLE ?.....	442
3.2.2 DU CÔTÉ DES NERDS, UN HÉROÏSME RETOURNÉ .....	448
3.2.3 LUNETTES ET DÉGUISEMENT .....	451
3.2.4 LE CAS DE SUPERMAN : LA QUESTION DE L'ENTRE-DEUX .....	456
Conclusions .....	460

## IV. LE SUPER-HEROÏSME COMME FORME RADICALE, ENTRE EXCEPTIONNALITE ET NORMALITE..... 468

### 1. INTRODUCTION : DU COMIC BOOK AU FILM A GRAND SPECTACLE 468

1.1 De l'emploi du superlatif .....	468
1.2 Les origines : le comic book .....	470
1.2.1 UN RAPIDE HISTORIQUE.....	473
1.2.2 QUESTIONS DE GRAPHISME ET D'ÉDITION .....	479
1.2.3 LA CULTURE DU COMIC BOOK DE NOS JOURS .....	486
1.3 L'adaptation du comic book au cinéma .....	489
1.3.1 UN CORPUS RESTREINT.....	489
1.3.2 ASPECTS DE L'ADAPTATION DU COMIC BOOK AU CINÉMA .....	492
1.3.3 LES FILMS DE SUPER-HÉROS SONT-ILS DES FILMS D'ACTION ?.....	496
1.3.4 QUELLE TAXINOMIE POUR LES SUPER-HÉROS ? .....	502

### 2. DU NERD AU SUPER-HEROS : PASSAGES ..... 505

2.1 <i>Superman</i> (1978) : le mythe adapté au cinéma .....	505
2.1.1 DE LA JUDÉITÉ DE SUPERMAN.....	511
2.1.2 D'UN CORPS À L'AUTRE : UNE VERSATILITÉ .....	514
2.2 Retours sur la question de l'entre-deux supermanien .....	519
2.3 Au-delà de Superman : la possibilité du morphing .....	530
2.3.1 ASPECTS TECHNIQUES DU <i>MORPHING</i> .....	531
2.3.2 UN CAS DE MORPHING APPLIQUÉ AUX SUPER-HÉROS : DEUX VERSIONS DE HULK.....	533
2.3.3 UNE FORMULATION DE L'EXCÈS .....	537
2.3.4 DEUX FORMULATIONS ANTAGONISTES DE L'HÉROÏSME EXCESSIF.....	541
2.3.5 HULK EST-IL UN HÉROS ? .....	547

Conclusions : De l'identité comme excès .....	549
---	-----

### 3. CORPS ET DECORS ..... 551

3.1 Le super-héros dans la ville .....	551
3.1.1 RÉSUMÉ DES TROIS FILMS DE LA FRANCHISE <i>SPIDER-MAN</i> .....	551
3.1.2 LA REPRÉSENTATION DE LA VILLE DANS LES FILMS DE SUPER-HÉROS .....	554
3.1.3 DES ESPACES NON-URBAINS : LIEUX D'ORIGINE ET REPAIRES SECRETS .....	566
3.2 Le muscle, de nouveau hyperbolique .....	569
3.2.1 LE MUSCLE ET LE SUPER-HÉROS : UN ÉTAT DES LIEUX.....	569
3.2.2 SUPER-HÉROS ET MISE EN SPECTACLE DES CORPS .....	572
Conclusions : la corporéité multiple du super-héros .....	582

<b>4. DE LA SUPERNORMALITE . . . . .</b>	<b>583</b>
4.1 Rencontres entre exceptionnalité et quotidien . . . . .	584
4.1.1 POUVOIR TOTAL ET POUVOIR LOCAL . . . . .	584
4.1.2 L'EXPLOIT LOCAL, RÉPONSE AU 11 SEPTEMBRE 2001 . . . . .	587
4.2 Éloge du super-héros normal : le cas <i>Unbreakable</i> . . . . .	590
4.2.1 RÉSUMÉ DU FILM . . . . .	590
4.2.2 CONTEXTUALISATION DU FILM DANS LA FILMOGRAPHIE DE M. NIGHT SHYAMALAN . . . . .	592
4.2.3 UN MAILLAGE ORIGINAL DE L'EXTRAORDINAIRE ET DE L'ORDINAIRE . . . . .	594
4.2.4 L'HÉROÏSME NIÉ . . . . .	599
Conclusions : le héros et la perspective de mort . . . . .	602
<b>CONCLUSIONS : UN SUPPLEMENT D'HEROÏSME, MAIS D'AUTRES LIMITES</b>	
<b>. . . . .</b>	<b>606</b>
<b>DES DESTINEES CONTRARIEES . . . . .</b>	<b>614</b>
<b>1. L'EVIDENCE DU CORPS POTENT . . . . .</b>	<b>615</b>
1.1 Matières héroïques . . . . .	615
1.2 Des pouvoirs et des destins . . . . .	619
1.3 Les marges de l'héroïsme corporel . . . . .	625
<b>2. DES FIGURES CREUSES AU TROP-PLEIN . . . . .</b>	<b>628</b>
2.1 Des héros bifaces . . . . .	628
2.2 Des multiplicités exacerbées . . . . .	631
2.3 Héroïques, jusque dans l'hyperbole . . . . .	635
<b>3. DE LIEUX EN LIGNEES, DES HISTOIRES DE HEROS . . . . .</b>	<b>638</b>
3.1 Comme l'occupation d'un territoire . . . . .	638
3.2 Quel espace-temps pour le héros ? . . . . .	643
<b>BIBLIOGRAPHIE . . . . .</b>	<b>652</b>
<b>FILMOGRAPHIE . . . . .</b>	<b>679</b>
<b>ANNEXES . . . . .</b>	<b>701</b>
<b>INDEX . . . . .</b>	<b>737</b>





# INTRODUCTION

---

Vouloir étudier les héros s'accompagne de la tentation du pessimisme : en effet, y a-t-il encore sur nos écrans de cinéma de *véritables* héros ? Tout comme il existe un poncif de la mort de l'Art, il semblerait que la fin de l'héroïsme soit un motif apprécié des journalistes et du discours commun. La disparition des héros peut prendre diverses formes dans l'imaginaire collectif. Dans un cas, l'héroïsme aurait en quelque sorte suivi la dégénérescence des civilisations et se serait progressivement vicié en empruntant aux méchants (*villains*) leurs traits de caractère<sup>1</sup>. Dans cette vision, le héros fait figure de symptôme emblématique d'une époque post-moderne. Trop lisse, trop parfait, trop naïf en somme, le héros échouerait à convaincre encore un public rompu à l'ironie et au second degré. C'est ce type de diagnostic qui mène généralement à penser la catégorie d'anti-héros - mais nous verrons que ce terme est particulièrement problématique. Dans une seconde vision, l'héroïsme ne se serait pas dégradé mais dissous. Dans le contexte du développement des réseaux sociaux sur le Web, ou avant cela des émissions de télé-réalité, il semble que chacun peut prétendre à ce titre, et pas seulement comme le héros d'un jour, mais aussi comme le héros de sa propre histoire, mise en fiction<sup>2</sup>. Dans les deux cas, le héros apparaît comme une forme passéiste et obsolète - mais du coup, cette forme semblerait ouverte aux formulations les plus nostalgiques. La mort du héros ne serait alors qu'un écran de fumée, permettant l'orchestration d'un retour en fanfare - à la manière du *Rambo* sorti en 2008.

Pour d'autres cependant, l'héroïsme n'a pas changé, et en fait de s'être décomposé, se serait bien plutôt figé. Certains commentateurs défendent l'immobilité du modèle héroïque, parlant ici d'Arnold Schwarzenegger comme d'un "*Cary Grant avec des*

---

<sup>1</sup> "L'état actuel de l'héroïsme peut être résumé en un mot : *Lost*. Comme les naufragés du drame à suspense diffusé par ABC, les prétendants à l'héroïsme d'aujourd'hui sont si bourrés de défauts et si dérangés qu'ils ont besoin d'être sauvés d'eux-mêmes avant de sauver qui que ce soit" ("*The current state of heroism can be summed up in a word: Lost. Like the castaways of ABC's mystery drama, today's would-be heroes are so flawed or so messed up, they need to be saved from themselves before they save anyone else*") in JENSEN Jeff. *Heroes & Villains*. *Entertainment Weekly*, 2009, p. 33.

<sup>2</sup> CHENAUX Carine. *L'étoffe des héros*. À *Nous Paris*, 2007, p. 14.

pectoraux<sup>3</sup>", ou là des super-héros comme de "*Philip Marlowe en collants*"<sup>4</sup>". Ainsi alignés, les héros ne seraient plus que des costumes interchangeables utilisés pour habiller un concept : l'héroïsme. Si nous préférons en effet parler de l'héroïsme et de ses incarnations plutôt que des héros, il nous faut pourtant nous éloigner d'une approche de ce type. Celle-ci, quoique plaisante intellectuellement à cause des ponts inattendus qu'elle jette, ne permet pas de saisir les héros dans leur spécificité. Nous nous proposons en effet d'examiner l'héroïsme et ses formes diverses dans le cinéma américain hollywoodien récent, pour y trouver, plutôt qu'une définition, des incarnations singulières et significatives.

Pour amorcer une réflexion sur le héros américain de cinéma, il serait tentant de lui chercher une essence. Celle-ci pourrait se fonder sur un ensemble de caractéristiques : des qualités, des aspects psychologiques récurrents, mais aussi des structures narratives et des identifiants visuels relatifs au personnage. Le héros serait moral, droit, souvent solitaire, fort et dévoué à sa communauté.... sauf quand il n'est rien de tout cela. Car cette méthode, orientée par un effort de qualification, revient à découper le héros en tranches, par le biais de l'adjectif. Définissons le héros comme solitaire, nous nous retrouvons nez à nez avec le cas des *buddy movies*, où deux personnages font équipe pour lutter contre leurs opposants (*Lethal Weapon*). Passons à des qualités plus psychologiques, supposément plus essentielles, comme la moralité, et nous butons sur un éventail de cas qui réduisent l'intérêt même de la catégorie. Ainsi Harry Callahan, dans *Dirty Harry*, et John McClane, dans *Die Hard* peuvent tous les deux être qualifiés d'être "moraux", mais chacun possède une moralité qui lui est propre, différente de l'autre en des termes qui ne sont pas uniquement quantitatifs (sans quoi nous pourrions contourner le problème en définissant le héros comme un être *plus ou moins* moral, ce qui est déjà assez vague). Enfin, ces critères généraux, pour autant qu'ils concernent le héros, ne s'appliquent peut-être pas à lui seul : la moralité d'un adjuvant ou d'un personnage féminin, ne suffit pas à faire de ces derniers des héros.

Le terme héros, qui plus est, se révèle polysémique. Entre les diverses significations de "héros", il semble exister une hiérarchie, et les dictionnaires et encyclopédies

---

<sup>3</sup> Jason Hoberman cite ainsi un numéro de *People* qui emploie l'expression "*Cary Grant with pecs*", in HOBERMAN Jason. "Nietzsche's Boy". 2000, p. 32 ; pour la référence originale, voir NOVAK Ralph. *Picks and Pans Main: Screen* [ en ligne ]. *People*. 14 janvier 1991.

<sup>4</sup> BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*. 2003, p. 185.

francophones et anglophones tendent à s'accorder sur celle-ci. La première acception du terme "héros" renvoie à un *"personnage légendaire auquel on prête un courage et des exploits remarquables"*<sup>5</sup> pour le Robert. Le héros évoqué ici est celui des mythes et des légendes, qui parfois même possède un statut de *"demi-dieu"*<sup>6</sup> ou se trouve plus modestement *"favorisé par les dieux"*<sup>7</sup>. Les second et troisième niveaux de définition sont plus généraux, et semblent permettre des inscriptions culturelles et des formulations plus variées. Il est d'abord question dans le second niveau d'un héros qui est *"distingué par sa valeur extraordinaire et ses accomplissements guerriers"*<sup>8</sup>. Le troisième, plus général encore, décrit *"un homme qui démontre un courage extraordinaire, de la fermeté, de la détermination, ou une grandeur d'âme, dans n'importe quelle situation, ou en relation à toute quête, travail ou entreprise"*<sup>9</sup>. Cette dernière catégorie de la nomenclature évoquée permet même d'intégrer les héros dits ordinaires (dont les exploits sont plus souvent décrits par les faits divers) et les personnalités historiques portées au rang de héros par les médias ou les historiens (Gandhi, Youri Gagarin et le général de Gaulle peuvent ainsi, pour des raisons très différentes, être considérés comme des héros). Cette définition est donc intéressante car inclusive, mais nous éloigne quelque peu de notre champ d'étude, qui reste celui de la fiction, qui plus est cinématographique. Le quatrième et dernier degré de définition nous fait justement retourner du côté des récits, en évoquant le héros en tant que *"personnage principal d'une œuvre littéraire, dramatique, cinématographique"*<sup>10</sup>. Cette dernière acception complexifie notre analyse, dans la mesure où son usage est très répandu. En effet, les spectateurs amenés à commenter un film parleront spontanément du "héros" pour désigner le personnage principal de l'histoire - même si ce dernier présente une moralité douteuse, ou n'accomplit pas d'exploit dans la durée du récit. Nous souhaitons donc articuler notre tentative de définition à cette première polarité, entre "héros héroïque" (capable et responsable d'actes hors du commun) et "héros-personnage" (qui possède un rôle de pivot dans un récit donné). La difficulté réside dans les porosités d'une définition à l'autre. Ainsi, le "héros héroïque" est souvent un "héros personnage" : figure hors norme, il mérite du

---

<sup>5</sup> REY-DEBOVE Josette, REY Alain (dir.). *Le nouveau Petit Robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française* (Volume V), 2000, p. 171.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> *"favoured by the gods"*, in SIMPSON J. A., WEINER E. S. C. *The English Oxford Dictionary*. 2<sup>e</sup> éd. (Volume VII), 1991, p. 171.

<sup>8</sup> *"a man distinguished by extraordinary valour and martial achievements"*, ibid.

<sup>9</sup> REY-DEBOVE Josette, REY Alain (dir.). op. cit., p. 171.

<sup>10</sup> Ibid.

coup une place centrale dans le récit, dont il est souvent le moteur. L'inverse ne se vérifie pas : un personnage peut posséder une place cardinale dans une fiction sans pour autant se révéler exceptionnel ou hors du commun.

Cette première partition peut déjà être source de questionnements. Danny Fingeroth se demande ainsi si Philip Marlowe ou Sam Spade peuvent être considérés comme des héros, en ces termes : "[...] *sont-ils des héros ? Ou sont-ils tout simplement des personnages fascinants qui peuvent nous toucher ?*"<sup>11</sup>. C'est en effet une question qui nous a constamment animée au moment de la constitution de notre corpus. Quel est le seuil d'identification d'un héros ? À partir de quel moment, de quel exploit, pouvons-nous raisonnablement placer un personnage dans cette catégorie ? Ces questions correspondent à un temps de notre réflexion qui a visé à désencombrer la figure du héros, lourde de ses multiples incarnations. Nous pourrions ainsi tenter de dégager une définition minimale, presque aphoristique, du héros. Laura Mulvey parle du "*personnage masculin actif*" comme d'une "*figure dans un paysage*"<sup>12</sup> dans son article fondateur sur la dynamique du regard - nous serons amenée à convoquer celui-ci de manière plus approfondie dans ces pages. Mulvey caresse ici quelque chose d'une définition ténue du héros : il suffirait d'un homme se détachant d'un décor pour déjà suggérer une présence héroïque. Pour alimenter ce travail autour d'une définition resserrée, nous souhaitons convoquer Thomas Sobchack, qui propose une approche marquée par son abstraction :

*L'homme qui porte une étoile, qu'il soit une figure dans la foule, ou un personnage important, possède un nombre de réponses limité aux situations. Il en va de même pour les hommes qui portent des blouses blanches, manient des fusils à canon scié ou boivent leur whisky d'une traite. Ces hommes sont réduits à leurs fonctions dans le récit*<sup>13</sup>.

Réduire ainsi la définition du héros à sa plus simple expression permet de balayer temporairement la foule des incarnations héroïques et leurs complexités - mais en perdant du même coup ce qui semble constitutif de cet héroïsme. En tentant d'identifier

---

<sup>11</sup> "But are they heroes ? Or are they simply compelling protagonists that we can relate to?", in FINGEROTH Danny. *Superman on the Couch, What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. 2004, 184 p.

<sup>12</sup> "the active male figure" ; "a figure in a landscape", in MULVEY Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Screen, 1975, p. 12-13.

<sup>13</sup> "The man who wears a star, whether he is a figure in the crowd or a major character, has a limited range of responses to situations. The same is the case with men who wear lab coats, carry sawed-off shotguns, or drink their whisky straight. These men are their functions in the plot", in SOBCHACK Thomas. "Genre Film: A Classical Experience". 1995, p. 107.



directement une forme *a minima* du héros, nous obtenons une notion amaigrie, qui semble alors condamnée à n'être qu'un concept applicable à tous les films - donc généraliste. C'est souvent l'écueil présent dans les méthodes structuralistes, et nous verrons comment ces approches, pour le moment évacuées, se sont de nouveau présentées à nous. À défaut de nous arrêter sur des termes de définition satisfaisants, nous pouvons plutôt tenter de faire sens de héros qui sont là, présents dans les films. Avec ce déjà-là pourrait naître une forme de classement par types, plus précise que nos critères de définition. Toute entreprise de classement comporte cependant ses difficultés, et même, selon Andrew Tudor, un paradoxe<sup>14</sup>. Celui-ci tient à l'empirisme nécessaire de la taxinomie, que Tudor évoque dans le cadre des études génériques. Pour savoir ce qu'est un héros, il faut en effet examiner un corpus de films comportant des héros. Mais comment ce corpus a-t-il été constitué, dès lors qu'il nous manque la connaissance de la nature du héros<sup>15</sup> ? Le classement permet de détourner le problème de la définition sémantique (par adjectifs qualificatifs), mais nous place face à ses propres difficultés. Néanmoins, la problématique du classement fait surgir ici la notion de genre, qui peut ici nous aider à sortir de cette impasse.

Le genre est une catégorie de classement des films, utilisée par l'industrie cinématographique (critère interne) et repéré par le public qui peut utiliser ce critère pour faire ses choix (critère externe). L'étude générique pose sans cesse des problèmes d'ajustement du "filtre" utilisé pour fonder un classement. Trop de précision, et c'est le désordre, la notion visée éclate sous le nombre des exceptions et de sous-catégories. Pas assez de détails, et la définition devient quelconque, cette fois aussi vulnérable aux exceptions qu'elle n'a pas su intégrer. Face à ces difficultés théoriques, cependant, il subsiste l'évidence venue de la perception, celle qui nous fait percevoir la spécificité de la figure du héros en premier lieu. Il reste des certitudes, en dépit des apories théoriques. Nous sommes ainsi sûrs, en tant que spectateurs, que *My Darling Clementine* (John Ford, 1946) n'est pas un film de science-fiction, et que Hannibal Lecter n'est pas un héros.

---

<sup>14</sup> TUDOR Andrew. "Genre". 1995, p. 5.

<sup>15</sup> Tudor avance qu'il n'est pas possible d'analyser "*un corpus de films qui ne peuvent être identifiés comme westerns qu'après cette analyse*" ("*a body of films that cannot possibly said to be westerns until after the analysis*"), *ibid.*, p. 4.

Cette connaissance intuitive s'applique donc au héros, en dépit des ambiguïtés, comme l'explique Thomas Sobchack :

*Quelle que soit la complexité de l'intrigue d'un film de genre, nous savons toujours qui sont les gentils et qui sont les méchants ; nous savons toujours à qui nous identifier et pour combien de temps. Sam Spade peut être considéré comme un homme à la morale douteuse dans la vie de tous les jours, mais dans le monde du Faucon maltais (John Huston, 1941), il se rapproche très clairement d'Ulysse, qui traverse les obstacles dans un univers hostile, en utilisant le mensonge et la tromperie pour parvenir à ses fins<sup>16</sup>.*

Donc, nous savons que Spade est un héros, malgré tous les aspects de sa personnalité qui pourraient nous en faire douter, au niveau de la définition. Pourtant, il faut bien tenter de rabattre cette connaissance intuitive sur des fondations plus conceptuelles, trouver le dénominateur commun qui nous fait utiliser ce terme de "héros". Puisque nous avons, pour des raisons méthodologiques, aligné la question du héros sur les problématiques génériques, nous pouvons peut-être tirer une méthode de ce rapprochement.

Une stratégie possible consisterait par exemple à dédoubler la question du genre, à supposer que le héros se définit *en fonction* du genre. Il y aurait potentiellement autant de héros que de catégories génériques dans lesquelles il s'inscrit. Au lieu de définir le "héros", comme nous nous l'étions proposé au départ, nous pourrions nous attacher aux définitions existantes du *westerner* (dans le genre western), du privé (dans le film noir), du héros de guerre (dans le film de guerre), etc. Cela ne supprimerait pas les difficultés, mais les rendrait tout au moins connues, déjà éprouvées par la théorie générique. Néanmoins, il surgit ici un autre problème courant de la taxinomie, un écueil relatif à l'effet de liste. Car à décliner les différents "costumes" endossés par le héros, nous perdons quelque chose de la motivation première de ce travail. En distinguant les héros, nous oublions l'héroïsme - dont le héros n'est que la forme temporairement solidifiée, souvent de manière imparfaite. Nous retiendrons cependant ce découpage par figures,

---

<sup>16</sup> "No matter how complicated the plot of a genre film may be, we always know who the good guys and the bad guys are; we always know whom to identify with and just for how long. Sam Spade may be considered by real-life standards to be a man of dubious moral character, but in the world of *The Maltese Falcon* (John Huston, 1941) he is clearly akin to *Odysseys* threading his way through the obstacles of a hostile universe, using lies and deceit if necessary to complete his task" in SOBCHACK Thomas. "Genre Film: A Classical Experience". 2003, p. 104.

qui nous permettra d'établir des filiations diverses : John McClane (*Die Hard*) hérite ainsi, de façons très différentes, de l'esprit de l'Ouest et de la tradition du détective *hard-boiled*, tandis que les super-héros semblent doublement issus de l'univers du cirque (puisqu'ils peuvent tenir de l'acrobate comme du monstre exposé dans les *freak shows*). Par ailleurs, il existe un ensemble très riche de filiations entre les héros de cinéma américain, puisque la nature de ces héritages n'est pas fixée par les différentes typologies de personnages concernés. McClane et Harry Callahan héritent ainsi différemment de l'homme de l'Ouest.

Reste la tentation de l'origine. Ce serait : nous ne pouvons pas encore dire ce qu'est le héros, alors tâchons de dire d'où il vient. Là aussi, le piège de la généralisation guette. Thomas Sobchack, s'il voit juste dans le cas de Sam Spade, semble suggérer que tous les héros sont des Ulysse, que tous les parcours se ressemblent, tendus de la crise originelle à la résolution ultime de la situation par le héros - qui possède tout juste un statut de *fonction*. C'est le problème de l'analyse structurale, notamment celle, fondamentale, de Joseph Campbell. Son analyse des schémas narratifs récurrents dans les mythes littéraires et au-delà, souffre parfois de sa trop grande applicabilité. Ainsi un héros, qu'il soit de l'*Odyssée* ou de *Star Wars*, suit le même parcours, de la séparation, en passant par l'initiation, couronné enfin par un retour au pays<sup>17</sup>. Ceci n'est pas fondamentalement erroné, mais la généralité de la structure, et surtout le placement du sens dans cette structure (plutôt que dans les éléments qui la composent) font perdre un certain niveau de détail, qui, s'il embarrasse, reste absolument nécessaire. Une approche structuraliste réunira Luke Skywalker et Spider-Man, repérant leur dévouement commun à une cause qui les dépasse, ou encore leur nature d'orphelin. La tentation du renoncement, ou du ralliement de forces ennemies, pourra constituer un motif central, avant que les récits ne se résolvent dans l'équilibre retrouvé. Cependant, là où cette approche voit le héros comme le résultat d'une formule narrative, nous sommes tentée de proposer une réflexion presque inversée. Dans notre perspective, c'est la multiplicité des parcours des héros qui doit animer leur définition : ainsi le corps adolescent de Spider-Man se cherche une chair, tandis que celui de Luke Skywalker, couvert en permanence par le même habit pendant la trilogie, s'éclipse derrière l'iconicité de la figurine. Les parcours semblent

---

<sup>17</sup> "Le déroulement standard de l'aventure mythologique du héros consiste à magnifier la formule du rite de passage : séparation-initiation-retour : ce qui constitue l'unité fondamentale du monomythe" ("The standard path of the mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage : separation-initiation-return : which might be named the nuclear unit of the monomyth"), in CAMPBELL Joseph. *The Hero With a Thousand Faces*. 1968, p. 30.

peut-être proches, les corps qui les accomplissent ne le sont pas, et c'est à cet endroit que nous irons chercher des différences de *nature* entre des héros a priori similaires - ce court exemple n'en montre qu'un aperçu.

Chercher une origine, pour nous, ne reviendra donc pas à assimiler la variété de nos exemples sous la chape du mythe et de la structure que nombre d'auteurs lui associent volontiers. Cette origine se situera en partie du côté du genre, ce qui nous permet de reformuler la question "d'où vient le héros ?" en "de *qui* vient le héros ?". Concentrée sur des formes récentes d'héroïsme, nous allons donc chercher un peu en amont de notre période d'intérêt les sources de celui-ci. Cela nous permettra de contourner la généralité de la référence unique et fondamentale, telle *L'Odyssée*, qui si elle est parfois légitime, éclaire assez peu les films desquels on la rapproche. Nos héros viennent principalement du film d'action, et c'est un genre qui en lui-même pose de nombreux problèmes, notamment celui de cannibaliser un ensemble de genres antérieurs du cinéma. Un genre dont la nature est aussi complexe suppose que la nature de ses héros le sera tout autant. Toutefois, nous souhaitons privilégier le western pour commencer notre examen, pour trois raisons. La première est iconique : le cow-boy (nous affinerons cette dénomination), dans sa visibilité, a légué beaucoup au cinéma. Il est l'horizon de nombreux personnages, souvent en dehors de son genre. Pensons seulement à *It's a Wonderful Life* (Frank Capra, 1946) : Mary montre à George un dessin qu'elle a fait de lui, et c'est sa personne sublimée, déguisée en cow-boy que l'esquisse révèle. George ne peut jamais vraiment être qualifié de héros, mais c'est un homme ordinaire que l'héroïsme et surtout son impossibilité hantent.

Pour resserrer notre propos, prenons à présent l'exemple du cinéma de divertissement de ces trente dernières années, et observons son usage de la figure du *westerner* : Indiana Jones en garde le chapeau<sup>18</sup> et le cheval, RoboCop en reproduit les gestes fondamentaux (faire tourner son arme avant de la replacer dans son étui). Deuxièmement, il existe une affinité thématique entre le *westerner* et le héros depuis les années 80. L'homme de l'Ouest, pris entre civilisation et espaces sauvages (*wilderness*), brille quand il parvient à repousser la Frontière, s'effrite quand celle-ci n'est plus qu'un fantôme. Cette relation entre le héros et son milieu, l'association de la quête du héros au sens d'une limite, seront redistribués dans le film d'action. L'aspect iconique et l'aspect

---

<sup>18</sup> L'iconicité du chapeau traverse par ailleurs bien d'autres films. Par exemple, si Chuck Norris n'a pas joué dans des westerns à proprement parler, il porte lui aussi cette coiffe caractéristique du *westerner*, par exemple dans *Forced Vengeance* (1982) ou *Lone Wolf McQuade* (1983).

thématique alimentent également tous deux les films d'action dans le sens où le genre se fait souvent réflexif : la référence au western est souvent consciente et teintée d'une douce ironie. Enfin, le western, dont on a souvent annoncé ou déclaré la mort, traite lui-même de la possibilité d'obsolescence. Il est rare qu'un western raconte l'Ouest sans au moins suggérer sa fin : fin de la Frontière, fin des héros de la Frontière, fin de l'héroïsme tout court constituent des thèmes récurrents.

Le western joue donc le rôle de point d'ancrage dans notre étude, qui suivra d'abord une partition générique, en explorant dans un premier temps la figure de l'homme de l'Ouest, puis en explorant le genre de l'exploit et du dépassement de soi par excellence : le film d'action. Ce genre possède un rôle central dans notre analyse, car pour mieux comprendre les héros, nous avons souhaité donner le primat à leurs corps. Il ne s'agit pas, bien entendu, d'évacuer la psychologie des personnages. Notre approche consiste cependant à analyser la nature de l'héroïsme en utilisant le corps comme point d'entrée. Autrement dit, nous avançons que la *physicalité* des héros joue un rôle primordial dans la construction de leur exceptionnalité. Ce néologisme de *physicalité* nous permet ici de rassembler en une notion unique les qualités du corps (sa puissance, mais aussi ses défaillances), la relation du personnage à son corps et enfin la traduction formelle de ces états par les films. En saisissant l'être-au-monde des héros, leur relation à leur environnement, nous souhaitons dépasser les conceptions univoques de l'héroïsme. Un héros est plus que la somme de ses actions : pourtant, c'est bien dans la forme même des actions en question, dans leur traduction par la matière du film qu'il faut aller chercher, sinon une définition, au moins le contour de cet héroïsme américain de cinéma. Faire attention à la forme ne doit pas nous faire oublier pour autant les récits. Il faudra ici éviter l'écueil des analyses par trop sélectives, quelle qu'elles soient : ce peut donc être l'assèchement parfois provoqué par l'approche structuraliste, mais aussi l'obsession pour les formes plastiques seules, au détriment des récits, qui résulte parfois d'une approche d'esthéticien.

Western et film d'action formeront donc les deux points d'ancrage de notre étude, autour desquels viendront se greffer deux autres genres, celui du *youth film* et le sous-genre émergent du film de super-héros (dont nous questionnerons d'ailleurs la nature de genre). Quatre "genres" forment donc les fondements de notre corpus, et nous verrons, au cours des deux premiers chapitres, que les ponts de l'un à l'autre sont nombreux. Les deux premiers temps d'analyse, irrigués par une approche générique, évoquent

l'héroïsme apparemment tonitruant construit par la production hollywoodienne, et tentent de déconstruire cette perception première pour en saisir les faiblesses. Le héros, qui peut sembler au premier abord invincible, indépassable, vit en effet son héroïsme sur le mode de la crise. Un second temps de l'analyse retournera ensuite cette approche pour tenter d'examiner l'héroïsme en traitant de son inverse. Plutôt que de chercher à analyser des héros forts, musclés, hors du commun, nous allons tenter de saisir ce que serait un héroïsme retourné, nié. Le *nerd*, stéréotype américain de l'intellectuel à lunettes, nous a semblé être la figure la plus éloignée du héros, tant elle en subvertit toutes les qualités. Cependant, il apparaît que le nerd possède une relation plus intime à l'héroïsme qu'il n'y paraîtrait au premier abord. Ce stéréotype de la masculinité déficiente apparaît en effet dans un film cardinal de notre corpus, puisque c'est lui qui a en partie motivé notre engagement dans cette étude : il s'agit du *Superman* réalisé par Richard Donner en 1978. Superman est un super-héros et il serait en conséquence naturel d'attendre que cette figure réalise un héroïsme sans failles. Or il nous est apparu, d'abord sous la forme d'une intuition, puis à la suite d'un examen plus approfondi, que la figure de Superman est particulièrement problématique, c'est-à-dire qu'elle contribue autant à faire émerger l'héroïsme qu'à défaire celui-ci. Le poids de *Superman* est donc double, pour nous : il alimente des concepts-phare qui serviront à éclairer la notion d'héroïsme (par exemple la "*danse de l'identité*", que nous emprunterons à Stanley Cavell), et il se situe historiquement sur le point de bascule constitué par la fin du Nouvel Hollywood.

Les années 70 sont en effet pour le cinéma américain celles du "Nouvel Hollywood", période généralement reconnue comme celle de l'essor de jeunes réalisateurs novateurs et ouverts à l'expérimentation. Des personnalités comme Martin Scorsese, Sam Peckinpah et Arthur Penn émergent dès la fin des années 60 et proposent un cinéma ouvert à la recherche formelle et à la rupture des conventions narratives, dans la lignée de la Nouvelle Vague française. Le *Zeitgeist* de cette décennie émerge dans des productions ayant acquis depuis un statut culte, comme *Bonnie & Clyde* (Arthur Penn, 1967), *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969) ou encore *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976). Nous serons amenée à évoquer la fin symbolique de cette période, incarnée par l'échec commercial de *Heaven's Gate* de Michael Cimino. Cette transition, dont la brutalité est parfois exagérée, a été commentée par Robin Wood<sup>19</sup> et Peter Biskind<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> WOOD Robin. *Hollywood, from Vietnam to Reagan, and Beyond*. 2003, 363 p.

<sup>20</sup> BISKIND Peter. *Easy Riders, Raging Bulls: How the Sex-Drugs-and-Rock'n'Roll Generation Saved Hollywood*. 1998, 506 p.

Tous deux voient dans l'échec de *Heaven's Gate* la fin du modèle économique qui avait permis la créativité de cette nouvelle vague américaine - les années 80, en comparaison, font figure de décennie creuse, jalonnée de succès commerciaux sans âme. Certains commentateurs, que nous rejoignons, tentent cependant de nuancer ce tableau pessimiste : le modèle du blockbuster s'est développé conjointement à l'émergence du Nouvel Hollywood (avec le *Jaws* de Steven Spielberg en 1975) et n'est pas fonction d'un échec au box office mais bien de l'évolution inéluctable d'un modèle. *Superman* se tient cependant entre deux époques. Il s'agit d'un film à grand budget, produit pour fonctionner comme une franchise et en synergie avec un *merchandising* nourri ; il est aussi le premier film de cette ampleur adapté de l'univers des super-héros, issu des comic books. Enfin, dans le contexte d'alors, le personnage de Superman apparaît en rupture avec les personnages torturés et ambigus des années 70. Le film de 1978 constitue donc un repère dans l'histoire des héros du cinéma américain, mais représente également un modèle de continuité, puisque le personnage de Superman est né dans les années 30. Pour toutes ces raisons, nous avons choisi cette date pour marquer l'origine de notre corpus : entre nostalgie et nouveau modèle, *Superman* permet de reformuler et de synthétiser des contradictions qui animeront les héros des années 80 à nos jours.

Le film *Superman* ne constitue pas pour nous un exemple d'héroïsme univoque et ennuyeux, comme une analyse pessimiste, déçue de la fin du Nouvel Hollywood, pourrait le souhaiter. Le super-héros possède en effet, comme beaucoup d'autres super-héros, un *alter ego*. Clark Kent, identité à la ville de Superman, apparaît comme l'envers de l'identité héroïque, puisqu'il en inverse toutes les qualités. Pleutre, maladroit, guindé, Kent incarne dans sa chair un anti-modèle de masculinité. Superman est une figure problématique car insoluble : passant sans cesse d'une identité à l'autre, il est condamné à n'être héroïque qu'à demi - et pour autant, les récits nous le rappellent<sup>21</sup>, choisir l'une ou l'autre de ces deux identités équivaldrait à la mort. Mais Clark Kent n'est pas une figure isolée, loin s'en faut : il constitue au contraire le mètre-étalon d'une curieuse typologie de personnages qui semblent condamnés à ne jamais devenir héroïques, quels que soient leur désir d'élévation ou le sérieux de leurs tentatives. Nous sommes allée chercher les sources de ce contre-modèle dans la figure du *schlemiel* juif, et pour cette raison un troisième pan de notre corpus inclut des films de deux acteurs-réalisateurs prolifiques, Jerry Lewis et Woody Allen. Homme chétif, souvent perçu par la culture américaine comme étant trop

---

<sup>21</sup> Umberto Eco commente largement ce point, in ECO Umberto. *De Superman au Surhomme*. 1993, p.124-125.

peu viril, le *schlemiel* déclenche les catastrophes plutôt qu'il ne les résout. Le nerd fait preuve de la même maladresse, et sert de ressort comique dans le *youth film* des années 80. Nous choisissons pour étudier ce sous-genre d'être exhaustive, car si tous ces récits possèdent leur nerd, la part qu'ils lui consacrent est parfois congrue. Le corpus se trouve ainsi encore augmenté, toujours en suivant une logique générique, puisque le *youth film* nous servira ici de guide, des productions des années 80 de John Hughes à des productions indépendantes plus singulières (*Rushmore*, de Wes Anderson).

Enfin, une quatrième partie doit logiquement être consacrée aux super-héros, et pas seulement à Superman : après avoir parlé des héros, de leur inverse, il nous faut en effet évoquer des modèles hyperboliques, supposés plus forts encore que les héros. Ces personnages possèdent très souvent une double identité, qui fait la synthèse entre le modèle héroïque et son inverse. Dans les années 2000 est apparu un ensemble de films de super-héros, qui peuvent éventuellement être vus comme formant un sous-genre connexe à la catégorie du film d'action, mais aussi au genre fantastique. Nous verrons ci-après les raisons qui nous ont amenée à arrêter notre corpus en 2006 ; mais nous souhaitons signaler dès à présent que ce choix conduit à une sélection assez restreinte au regard de la production existante. Resserrer ainsi le spectre d'analyse nous a semblé important, dans la mesure où les chapitres précédents tentent au contraire d'être inclusifs. Pour éviter de noyer notre analyse dans la description d'un corpus particulièrement fourni, nous choisissons donc de privilégier les franchises *Superman* et *Spider-Man* pour saisir la spécificité de ce que nous pourrions appeler le super-héroïsme. Nous avons ajouté à ces deux premiers personnages la figure de Hulk, qui joue alors le rôle de contrepoint. Superman et Spiderman permettent en effet d'aborder les questions propres aux héros costumés, tandis que Hulk change d'identité par le biais d'une transformation physique, et se situe donc davantage du côté du monstre. Nous parlerons également des X-Men, quoique de manière plus ponctuelle, toujours pour saisir la spécificité des personnages hybrides et monstrueux, qui vivent le passage d'une identité à l'autre dans leur chair, et non par le biais d'un travestissement. Nous incluons ainsi les trois premiers films de la franchise *X-Men* (de 2000 à 2006) et les deux versions de *Hulk* (en 2003 et 2008). Si le personnage de Batman sera commenté, il possédera une place plus mineure dans l'analyse. Un dernier film intègre ce corpus relativement réduit des films de super-héros : *Unbreakable*. Ce film de M. Night Shyamalan possède un statut particulier puisqu'il ne constitue pas à proprement parler une adaptation de comic book au cinéma. Shyamalan propose en effet dans ce film une variation sur la notion de super-



héros et la place de celle-ci dans la culture américaine. Ce commentaire réflexif est encore enrichi par la présence de Bruce Willis, qui s'illustre ici à contre-courant de sa persona habituelle. Nous avons retenu ce film pour lui accorder une place cardinale dans notre étude. En effet, la relation problématique du héros à sa normalité (et donc à un héroïsme caduc) qui existait déjà chez Superman se trouve ici reformulée, selon des modalités qui retiendront notre attention par deux fois, à mi-parcours et à la fin de notre analyse.

Le film de super-héros semble toujours vivace à l'heure où nous écrivons ces lignes et il aurait été tentant de clore notre corpus en 2012, de manière à intégrer des formulations aussi originales que *Kick-Ass* (2010) ou *Chronicle* (2012). Nous avons cependant choisi, et cela surprendra peut-être, d'arrêter notre corpus en 2006, tout en nous autorisant à citer ponctuellement une formulation postérieure à cette date pour éviter la contradiction, ou des conclusions trop fermées. 2006 marque en effet un saut qualitatif dans la popularité des super-héros. Celle-ci, déjà croissante depuis la sortie de *X-Men* en 2000 et du *Spider-Man* de Sam Raimi en 2002, va être renforcée en trouvant de nouveaux médias (la télé-réalité avec *Who Wants to Be a Superhero?*<sup>22</sup>). Cette année voit également la première clôture de franchise de la période avec *X-Men: The Last Stand* - même si nous devons observer que cette ligne narrative a ensuite été réactivée avec deux *prequels* (deux films éclairent en effet les origines des personnages, *X-Men Origins: Wolverine* en 2009 et *X-Men: First Class* en 2011). 2006 possède également une forte valeur symbolique, puisque c'est l'année de sortie de *Superman Returns*. 28 ans après sa première apparition au cinéma (dans le film de Richard Donner) et 19 ans après le dernier film de la franchise (*Superman IV: Quest for Peace*), le personnage revient, en l'absence de l'acteur emblématique Christopher Reeve, mort en 2004. Incarné par un nouvel interprète, Brandon Routh, le personnage de Superman voit ses aventures se poursuivre là où elles s'étaient arrêtées. Le hiatus entre les sorties des films est intégré par le récit, qui raconte comment Superman a disparu pendant quelques années, pour aller se recueillir près des restes de sa planète disparue. Ce film ne résout pas les contradictions de la figure supermanienne, mais en réaffirme plutôt l'aspect problématique : Superman ne peut ne faire qu'un et doit rester pour exister intrinsèquement double. Il existe par ailleurs une forme de circularité d'un film à l'autre, tant les apories dans la formulation de l'héroïsme semblent se répéter. Notre corpus prend en quelque sorte acte de cette

---

<sup>22</sup> *Who Wants to Be a Superhero?*, Scott Satin, États-Unis, 2006-2007 (Sci-Fi Channel).

impasse, en utilisant les deux versions de Superman comme marqueurs temporels. Il ne s'agit pas ici de se satisfaire de cet aspect déceptif, aporique du super-héros : notre étude travaillera au contraire à comprendre comme l'héroïsme peut émerger dans le temps de sa déconstruction, et à situer, à défaut de résoudre, les complexités qui font exister le personnage. Superman nous intéressera donc en tant que tel, mais surtout dans la mesure où il semble constituer la matrice de l'héroïsme américain au cinéma.

La datation de notre corpus possède sa part d'évidence, une fois l'aspect central de Superman identifié. La composition du corpus lui-même et son équilibrage se sont avérés plus complexes. Le héros est en effet une figure transversale, récurrente, qui émerge dans de nombreux genres du cinéma hollywoodien - il est presque possible d'interroger n'importe quel film américain au travers du filtre de l'héroïsme. En raison de cette nature multiforme de notre objet d'étude, nous avons construit un corpus très nourri, parfois difficile d'appréhension par sa taille. Notre travail, divisé en quatre grandes sections, repose donc sur un corpus quadripartite qui fait écho à cette structuration fondamentale. Le premier corpus intègre principalement des films issus du genre western, ainsi que des films de vigilante. Le second corpus possède les limites les plus mouvantes, car le film d'action est un genre très populaire, ouvert à l'hybridation, et qui connaît de nombreuses formulations (des productions à gros budget, mais aussi de série B ou *direct-to-video*). Nous n'avons pas voulu ici tomber dans le piège de l'exhaustivité. Nous nous sommes donc limitée aux productions les plus connues, sorties au cinéma, et nous avons écarté quelques répertoires pourtant intéressants, qui mériteraient une étude distincte. Ainsi, les acteurs Steven Seagal, Chuck Norris et Jean-Claude Van Damme ne seront qu'occasionnellement cités dans ce travail. Nous avons préféré utiliser les acteurs les plus emblématiques du genre pour classer ce corpus peu maniable, et lui donner une structure. Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone et Bruce Willis constituent les trois lignes de force de ce chapitre, et ce sont donc leurs films qui alimentent principalement notre analyse. Nous avons ensuite ajouté ponctuellement des productions significatives, dans le sens où elles proposaient une variation remarquable : c'est par exemple le cas de *The Fugitive* ou de la franchise *Jason Bourne* pour le film de traque. Enfin, nos questionnements ont également ouvert la brèche à de micro-corpus venus se greffer sur notre sélection principale : la question de l'héroïsme et de la maladie justifie l'inclusion de films plus mineurs comme *Crank* ou *Wanted*, tout comme la problématique de la voyance nous a conduite à convoquer la filmographie de M. Night Shyamalan.

Nombre des films étudiés ici sont des films de divertissement : cela semble même aller de soi, puisque le genre Action tient une place primordiale dans notre étude. Toutefois, des films mineurs, de série B, côtoient dans notre étude des productions au statut culturel bien différent. Le lecteur verra dans ces pages rassemblés John Ford, Wes Anderson et d'autres réalisateurs bien moins célèbres, considérés comme des "faiseurs" et non comme des auteurs. Nous ne souhaitons pas aplanir des différences bien réelles entre les films, qui conditionnent d'ailleurs leur réception - y compris la nôtre. En revanche, il semble capital ici de ne pas mesurer l'attention portée aux films proportionnellement à leur importance et à leur qualité supposées. Nous parlerons parfois de productions "mineures" : mais celles-ci ne méritent ce titre qu'au regard de notre analyse. Il faut noter que certains films de moindre qualité (à cause d'un budget étié, d'un scénario bâclé...) embarrassent la critique filmique. Celle-ci reconnaît aujourd'hui l'intérêt d'étudier des productions médiocres pour en commenter l'idéologie ou les aspects sociologiques (la réception, par exemple) : c'est par exemple le cas de Régis Dubois, qui évoque Alain Malassinet pour appuyer son intention de ne pas exclure de films sur la base d'un critère qualitatif<sup>23</sup>. Il est cependant beaucoup plus rare de lire des analyses prenant en compte l'esthétique de ce que nous appelons les "films bêtes". La terminologie semblera simpliste : pourtant, quiconque regarde un film comme *Crank* ou *Demolition Man* ne manquera pas de sourire devant la vulgarité du propos ou la simplicité des intrigues (respectivement). La "bêtise" n'est pas disqualifiante pour nous, pas plus qu'elle ne l'est pour certains critiques. Ainsi Yvonne Tasker, non sans malice, intitule un article de 1993 "Des films bêtes pour des gens bêtes" ("Dumb Movies for Dumb People")<sup>24</sup>, et précise dans un ouvrage qu'elle dirige, consacré au film d'action, que ce genre présente une "*simplicité trompeuse*"<sup>25</sup>.

Ce problème, nous le verrons de manière plus approfondie, ne concerne pas seulement les films d'action. Historiquement, la hiérarchie qui distingue les productions culturelles a systématiquement assimilé les contenus "de genre" à des formulations stéréotypées, destinées aux masses plutôt qu'aux critiques avertis. Cette distinction est largement antérieure au cinéma, puisque la littérature de genre a été longtemps été disqualifiée sur la base des mêmes présupposés. Ce principe de la hiérarchie qualitative

---

<sup>23</sup> DUBOIS Régis. *Hollywood. Cinéma et idéologie*. 2008, p. 23.

<sup>24</sup> TASKER Yvonne. "Dumb Movies for Dumb People". 1993, p. 230-244.

<sup>25</sup> TASKER Yvonne (dir.). *Action and Adventure Cinema*. 2004, p. 3.

maille la production comme la réception des arts occidentaux depuis la Renaissance, qui a vu naître la distinction entre *ars mechanica* et *ars liberalis*. Nous évoquerons la pérennité de cette classification en clarifiant la notion de blockbuster - ce terme désigne en effet des films qui connaissent un succès public mais qui peuvent également être rejetés par la critique, en raison de leur statut de production industrielle<sup>26</sup> (les médias parlent même familièrement de "grosses machines" pour désigner ces productions). Aujourd'hui, la critique filmique s'empare régulièrement des films de genre pour les analyser, sans pour autant les traiter comme une production inférieure - ce problème de la hiérarchie qualitative des productions semble donc en large partie résolu, surtout dans le cas de certains genres, comme le western ou le film noir, qui ont acquis une valeur d'estime remarquable. Certains genres résistent cependant à ce processus d'intégration : si le film d'Action et le *youth film* sont commentés, c'est souvent avec distance, quand il ne s'agit pas d'un mépris non dissimulé. Notre intention ici est de ne pas adopter de jugement qualitatif envers les films, et surtout de dépasser la seule approche socioculturelle : nous tenterons en effet de traiter les productions sélectionnées comme autre chose que des symptômes. Il ne s'agit pas ici d'observer la société américaine au filtre de son cinéma, mais bien d'accorder à ce cinéma et à ses représentations toute notre attention. Nous tâcherons également de nous rappeler, tout au long de ces pages, que la qualité conventionnelle des genres, si elle mène parfois à leur disqualification, constitue également un espace de créativité. Jean-Loup Bourget explique en effet "*qu'à chaque fois qu'une forme artistique est hautement conventionnelle, l'opportunité pour pratiquer une ironie subtile ou la distanciation n'en est que plus flagrante*"<sup>27</sup>. Nous verrons en effet que les productions qui peuvent sembler les plus univoques, tournées vers l'identification du spectateur avec le héros et les sensations procurées par le son et l'image, proposent souvent un commentaire réflexif sur elles-mêmes, leur genre d'appartenance ou la représentation qu'elles proposent des héros.

Nous avons déjà évoqué l'exhaustivité de notre corpus ; même le corpus le plus exhaustif ne saurait cependant échapper aux lacunes. Un lecteur attentif sera donc surpris de découvrir quels héros sont les grands absents de cette étude. Nous nous focalisons longuement sur le genre Action, et proposons une articulation importante à la

---

<sup>26</sup> Il ne faudrait cependant pas caricaturer ce phénomène : il arrive que des blockbusters connaissent à la fois un succès public et critique (pensons par exemple au récent *Avatar*).

<sup>27</sup> "*whenever an art form is highly conventional, the opportunity for subtle irony or distanciation presents itself all the more readily*", in BOURGET Jean-Loup. "Social Implications in the Hollywood Genres". 1995, p. 50.

fin des années 70 : pour autant, nous ne parlerons que très peu de *Star Wars* et de ses héros, Luke Skywalker et Han Solo. Les six films qui composent cette franchise sont bien sûr dignes d'intérêt : mais ils ont été étudiés de manière répétée, et l'héroïsme qui est proposé là nous a semblé de facture plutôt traditionnelle. De plus, l'héroïsme de ces deux personnages se construit sur le mode de la quête, et les analyses structurales de Joseph Campbell nous ont semblé avoir épuisé l'analyse des articulations narratives intéressantes. Nous avons ensuite exclu des personnages emblématiques, mais qui ne pouvaient pas être considérés comme des héros américains. Ainsi, nous ne parlons pas de James Bond, qui nous semble relever d'un modèle bien différent. La construction de cet héroïsme, entre homme d'action physique (de plus en plus, au fil des films), gentleman et séducteur serait à écrire, mais elle ne peut trouver sa place dans notre étude qui considère que l'héroïsme des personnages analysés est très profondément lié à leur *américanité*. Pour des raisons similaires, nous avons écarté Harry Potter. Ce personnage présente pourtant un cas très intéressant de réconciliation entre intellectualisme (ce héros sagace porte également des lunettes) et vertus traditionnelles du héros (exceptionnalité, courage, rigueur morale). Au rang des personnages britanniques exclus de l'analyse se trouve Tarzan, qui allie pourtant primitivisme et domestication - nous verrons que ces deux concepts sont capitaux pour la compréhension des héros américains. Tarzan offre par ailleurs un modèle musculaire intéressant, mais nous sommes allée chercher les racines de celui-ci dans d'autres productions (le péplum, ou au-delà du cinéma, dans les arts du cirque). Convoquer un nouveau personnage, sans que celui-ci soit américain, nous a paru discutable sur le plan méthodologique et nous avons alors préféré écarter cette figure de notre corpus.

La méthodologie ne sera justement pas issue d'une école de pensée, ou d'un champ unique de la critique filmique. Nous avons souhaité positionner notre analyse sur deux plans, esthétique et culturel. Notre réception et notre compréhension des aspects esthétiques des films ont été orientées par les études de genre, notamment celle de Rick Altman. Ce dernier exprime dans un texte fondamental<sup>28</sup> son intention de donner une importance équivalente aux éléments syntaxiques d'un film (son histoire, ses articulations narratives) qu'à ses formulations sémantiques particulières (ce que nous pouvons désigner de manière très générale comme "la forme" et qui rassemble les personnages, objets, lieux associés à un genre). Cette méthode sémantico-syntaxique,

---

<sup>28</sup> ALTMAN Rick. "A Semantic/Syntactic Approach to Genre". 1995, p. 26-40.

qu'il nous faudra expliquer plus en détail, possède l'avantage d'offrir deux postures, entre récit et équivalents visuels, de sorte que le sens ne vient pas de l'un ou l'autre des éléments mais bien de la combinaison de ces derniers. Cette méthode force à une certaine mobilité, et oblige donc à adopter une posture de confrontation : nous nous garderons donc, par exemple, d'analyser les héros en ne saisissant que l'apparence formelle de leur corps. Il faudra en effet connecter de manière systématique l'apparence du héros à ses actions dans le récit, c'est-à-dire mettre en relation les corps et les pouvoirs de ceux-ci. De manière similaire, les personnages seront systématiquement vus comme le résultat d'une rencontre entre les conventions d'un genre (par exemple : le corps musclé dans le film d'action), la forme particulière générée par le film (son découpage, son cadrage, les qualités plastiques de ses images) et la dimension actorale (la persona incarnée par un acteur de film en film).

Dans la mesure où nous traitons des héros masculins, il était inévitable de faire entrer en résonance héroïsme et masculinité. Autrement dit, nous avons cherché à évaluer dans quelle mesure la construction de la masculinité servait à asseoir l'héroïsme d'un personnage. Ce questionnement a donc rendu évident l'inclusion de textes issus des *gender studies*. Cette approche est particulièrement développée aux États-Unis, et il est difficile de lire un article ou un ouvrage traitant par exemple du film d'action et de ses héros sans que le filtre du genre (masculin, cette fois) ne soit utilisé. Le lecteur trouvera ici des textes fondamentaux issus de ce courant, tel le célèbre article de Laura Mulvey datant de 1975 ("Visual Pleasure and Narrative Cinema"), qui propose des articulations théoriques tout à fait intéressantes et surtout interroge le rôle du regard masculin au cinéma. Plus proches de notre époque, les études de Yvonne Tasker, Linda Williams et Susan Jeffords utilisent toutes les concepts de masculinité, qu'elles explorent et interrogent. Si nous citerons fréquemment ces trois théoriciennes, c'est aussi pour nous en démarquer, car il existe parfois chez les auteurs issus des *gender studies* une tendance à rester prisonniers des concepts dégagés, qui imposent une grille de lecture un peu trop rigide à notre sens : c'est le cas des concepts de contrainte ("*restraint*") et d'excès ("*excess*") chez Susan Jeffords<sup>29</sup> qui, s'ils sont intéressants, servent parfois à aplanir les définitions (le héros se résumant alors à cette binarité). Nous utiliserons cependant ces analyses, car elles ont le mérite de dépasser (le plus souvent) les jugements de valeur et d'utiliser une méthode inclusive, c'est-à-dire que nous nous autoriserons parfois à parler

---

<sup>29</sup> TASKER Yvonne (dir.). *Action and Adventure Cinema*. op. cit., p. 9.

de films marginaux (car de qualité moindre, ou moins connus du grand public), non pas pour signaler leur exception, mais au contraire lorsqu'ils semblent emblématiques de tendances de fond dans la production des images et des récits. Nous tâcherons en revanche de ne pas faire du corps du héros le miroir de nos concepts, mais de toujours tirer de l'étude de cas concrets des exceptions et des variations. Nous rejoignons également Ian Green, qui pointe la tendance des *gender studies* à systématiquement peser les concepts en terme d'excès ou de manque ; dans ce cadre, ce qui n'est pas représenté est automatiquement supposé faire l'objet d'un refoulement<sup>30</sup>. Pour contourner les difficultés posées par cette approche, nous nous appuierons fréquemment sur les textes de Richard Dyer, qui s'inscrit dans le champ des études culturelles. L'auteur réactive les questions du regard en relation au genre des personnages, mais croise cette approche avec une conscience aiguë de l'impact de la forme et des représentations. Contrairement à l'approche *gender*, Dyer ne replace pas systématiquement sa lecture du corps dans le contexte du projet politique supposé des films (un projet réactionnaire, si l'on suit Tasker et Jeffords), et c'est donc cette ligne que nous nous proposons d'adopter.

Nous étudions principalement des films de genre, et par conséquent des formules, des typologies, en un mot : des stéréotypes. Le travail de Richard Dyer<sup>31</sup> s'impose également sur ce point, puisqu'il parvient à identifier simultanément les redondances qui mènent à la naissance d'un stéréotype, tout en préservant l'unicité de chaque objet d'étude. Il l'annonce par ailleurs dans l'avant-propos de son ouvrage *White*, consacré à l'étude de la "race" caucasienne : "*la théorie demande à être placée devant la particularité et le désordre résistant de n'importe quel exemple donné*"<sup>32</sup>. Ce désordre, multiplié dans notre cas par la variété des exemples en question, ne nous a pas amenée à trop clarifier, mais à chercher plutôt des conclusions variées - et parfois divergentes. Nous aurons cependant fréquemment recours à des jeux binaires de concepts, tels les couples nature / machine, regardant / regardé ou encore actif / passif - ces articulations rappellent d'ailleurs la terminologie employée par les *gender studies*. Cependant, ces dualités ne constituent pas pour nous des outils de clarification : les identifier sert au contraire à entrer dans la

---

<sup>30</sup> GREEN Ian. Malefunction. A Contribution to the Debate on Masculinity in the Cinema. *Screen*, 1984, p. 36-37.

<sup>31</sup> Nous pensons particulièrement à son analyse du pastiche dans le genre western, in DYER Richard. *Pastiche*. 2007, p. 92-118.

<sup>32</sup> "*Theory needs checking against the particularity and the sheer intractable messiness of any given example*", in DYER Richard. *White*. 1997, 256 p.

complexité des films étudiés. Ces concepts joueront en effet le rôle de point de départ, et en les travaillant, nous chercherons justement à briser le cadre d'abord trop strict de l'équation à deux termes ; ce sera le cas avec l'opposition normal / héroïque chez Superman, qui préparera l'émergence d'un troisième terme problématique. Yvonne Tasker rappelle avec raison que les schémas binaires ne sont pas intrinsèquement normatifs puisque ces couples de concepts peuvent se mélanger, se travailler les uns les autres<sup>33</sup> - nous nous inscrivons exactement dans cette approche.

Les quatre parties de notre travail fonctionnent de manière symétrique. En pointant cet aspect, nous souhaitons améliorer la compréhension globale de l'étude, mais nous espérons également clarifier notre méthodologie. Les deux premières sections, autour du western et du film d'action, traitent de personnages généralement considérés comme héroïques. Les deux dernières examinent l'héroïsme retourné en traitant des figures du nerd et du super-héros - même si ce dernier offre une forme de synthèse (ou de rencontre, ou de négociation, selon les cas) entre l'héroïsme et son contraire. L'approche pourra donc sembler thématique, puisque les sections de l'étude correspondent globalement à des genres cinématographiques (western, action, *youth film*, film de super-héros), mais ce découpage répond bien néanmoins à une problématisation plus transversale. Chaque chapitre tente en effet de saisir les dualités et les jeux d'opposition qui fondent la nature essentiellement critique de l'héroïsme. Cette nature sera critique parce qu'elle tente d'intégrer des qualités contradictoires, ou parce que, en dépit des intentions des scénaristes, des producteurs, des réalisateurs et des acteurs, le corps du héros peut exprimer la faiblesse tout en rassemblant les signes de la force.

Ce qui va donc unir les divers états du corps d'un chapitre à l'autre, c'est l'idée d'une lignée, d'une transmission de l'héroïsme et de ses complexités de film en film. En effet, le film d'action fabrique ses héros en renvoyant à un héroïsme, celui des westerns. Les références jouent sur de multiples plans<sup>34</sup> : dans un cas, c'est John McClane qui dans *Die Hard* est comparé à John Wayne par le méchant Hans Gruber ; dans certains cas, comme dans *Road House* (Rowdy Herrington, 1989), le western est appelé de façon moins ironique, lorsque les personnages emploient les termes de "*drifter*", "*new marshall*", ou

---

<sup>33</sup> TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies. Gender, Genre, and the Action Cinema*. 1993, p. 105.

<sup>34</sup> Cf. LICHTENFELD Eric. *Action Speaks Louder. Violence, Spectacle, and the American Movie*. 2007, p. 254.



n'hésitent pas à affirmer, de façon fort connotée : "*C'est ma ville*<sup>35</sup>". Enfin, la scène canonique du *showdown*, qui oppose généralement un hors-la-loi et le shérif défendant sa ville, est rejouée à l'envi, que ce soit dans *Falling Down* que nous aurons l'occasion d'étudier, ou dans *RoboCop* et *Matrix*, pour ne citer que ces trois exemples. Néanmoins, alors que l'héroïsme propre au *westerner* est intégré sur le mode de la référence, il est également souvent signalé comme étant dépassé. Il s'agit là d'un héroïsme mortifère qui alimente, de façon complètement paradoxale, un héroïsme tonitruant dont nous aurons l'occasion de reparler. Chapeau, Frontière, fin des héros, il y a un peu de tout cela dans le legs discontinu que le *westerner* transmet à l'*action hero* - nous allons ici voir comment.

---

<sup>35</sup> Ou : "*This is my town*". *Road House* se distingue aussi par la présence de l'acteur Sam Elliott, venu du western, et qui a mené une seconde carrière fondée sur l'usage référentiel et parfois décalé de sa persona. Nous le retrouverons lorsqu'il s'agira de *The Big Lebowski*, et nous pouvons également noter sa présence dans une adaptation de comic book, *Ghost Rider* (Mark Steven Johnson, 2007).



# I. WESTERN : LE HEROS EN HERITAGE

"If it's got horses in it, it's a western."  
Lester Siegel (Aaron Arkin) dans *Argo* (Ben Affleck, 2012).

## 1. INTRODUCTION : D'UN HEROS A L'AUTRE

Si partir des *westerners*<sup>36</sup> pour définir les héros relève d'un choix, le fait que ces hommes de l'Ouest sont bien des héros semble en revanche relever de l'évidence. Héroïques sont, en effet, la conquête de la Frontière, d'un nouvel espace et d'un territoire à soi, puis la préservation dudit espace<sup>37</sup>. Mieux, dès les années 40, Robert Warshow pointe cette famille de personnages comme représentant les "*derniers gentlemen*"<sup>38</sup>, c'est-à-dire les derniers survivants d'une lignée supérieure, en voie d'extinction. Le *westerner* cristalliserait l'identité même du héros, lorsque les autres ont renoncé. Cependant, nous avons tenu à nous concentrer sur les héros, les héros héroïques, les héros "à cent pour cent". Le western, surtout à partir des années 50, est souvent perçu comme étant davantage le domaine des anti-héros. Le terme ici embarrasse : anti-héros, c'est le contraire de ce que nous cherchons ; en même temps, la domination garde

---

<sup>36</sup> Nous emploierons de préférence ce terme plutôt que celui d'homme de l'Ouest, dans la mesure où cette terminologie renvoie directement au découpage générique que nous pratiquons dans notre corpus.

<sup>37</sup> Nous partons en effet de la définition de Jean Mitry, qui décrit le western comme "*un film dont l'action, située dans l'Ouest américain, est conséquente du milieu, des mœurs et des conditions d'existence au Far West entre 1840 et 1900*", in MITRY Jean. *Dictionnaire du cinéma*. 1963, p. 276.

<sup>38</sup> "*The Westerner is the last gentleman*" ("*le westerner est le dernier gentleman*"), in WARSHOW Robert. *The Immediate Experience, Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*. 2001, p. 111.

l'héroïsme pour le retourner, l'intègre apparemment à un système de valeurs renouvelées. Un Clint Eastwood, dans *The Good, the Bad and the Ugly* (Sergio Leone, 1966), sera qualifié d'anti-héros : quand le héros ne se bat plus pour la veuve et l'orphelin, mais pour lui-même, il mérite apparemment ce nouveau statut. Ce parcours du héros au anti-héros définirait en partie le genre, selon Christian Viviani :

*Le cheminement du western l'a conduit du justicier pur et brave au mercenaire méprisant et calculateur. Après avoir pris comme héros des surhommes, puis des hommes simples et nobles, comme les shériffs et les militaires, le western voit son reflet déformé en la personne du mercenaire, bon et mauvais à la fois, porteur de toutes les contradictions de l'Ouest américain réel<sup>39</sup>.*

Cette évolution, relativement linéaire (que Viviani ne fait cependant que suggérer), peut être contestée. En effet, avant d'être des personnages de cinéma, les *westerners* se sont illustrés dans les *dime novels* de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, et constituent déjà des figures complexes, loin de l'idéal de pureté supposé par un schéma cyclique (d'une figure "classique" à son retournement<sup>40</sup>). Cet aspect est commenté par Rita Parks dans son étude du *westerner* dans la littérature, le cinéma et la télévision :

*Les aspects les moins civilisés du héros - son aspect sauvage confinant à la sauvagerie, et sa position souvent marginale de hors-la-loi repent - étaient particulièrement excitants pour le public populaire. La possibilité d'être bon et mauvais à la fois constituait une perspective fascinante, même à une époque pré-freudienne ; ceci satisfaisant le besoin éternel de goûter par procuration au fruit défendu<sup>41</sup>.*

Parks parle ainsi, suite à cette observation, de "*tireurs à la Jekyll et Hyde*" ("*Jekyll-Hyde gunfighters*<sup>42</sup>"), et pointe de ce fait la nature profondément biface de tout héros, quelque soit son contexte historique d'émergence. Cet aspect est particulièrement important pour nous, et nous verrons, au fil de cette étude, que la définition du héros rejoint

---

<sup>39</sup> VIVIANI Christian. *Le Western*. 1982, p. 44.

<sup>40</sup> Tad Gallagher la conteste d'ailleurs de manière entendue, en refusant de considérer que les héros ambigus et les récits auto-référentiels soient apparus dans les années 60 ; cf. GALLAGHER Tad. "Shoot-Out at the Genre Corral: Problems in the 'Evolution' of the Western". 1995, p. 247-248.

<sup>41</sup> "*The less civilized aspects of the hero – his wildness bordering on savagery and his often marginal position as a reformed outlaw – were particularly thrilling for the popular audience. The possibility of being good and bad at the same time was a fascinating prospect even in pre-Freudian times; it met the eternal need for a vicarious taste of the forbidden fruit*" in PARKS Rita. *The Western Hero in Film and Television. Mass Media Mythology*. 1982, p. 41.

<sup>42</sup> "*Jekyll-Hyde gunfighters*", *ibid.*, p. 51-52.

souvent ce schéma bipartite opposant une nature fondamentalement bonne et un inconscient sauvage, ou dangereux, qu'il faudra domestiquer pour devenir ou rester héroïque.

La pureté du héros, tout comme généralement la pureté originelle d'un genre, est également mise en doute par Tad Gallagher. Sa critique porte à l'origine sur le modèle cyclique élaboré par Philip French, qui reprend les notions d'âge d'or et de déclin (elles-mêmes empruntées à l'histoire de l'Art<sup>43</sup>). Gallagher avance que nous avons tendance à juger plus sévèrement des œuvres à mesure qu'elles sont historiquement éloignées de nous. Il réfute également l'idée selon laquelle la réflexivité suit une période classique, et identifie des exemples de westerns, qui, dès 1912, jouent avec leurs propres conventions. Les "héros" semblent à peine mériter ce titre : la fin de *Straight Shooting* (John Ford, 1917), voit son personnage de tueur professionnel s'éloigner vers l'horizon, ayant renoncé à s'établir avec une femme<sup>44</sup>. Il serait pourtant confortable de séparer héros et anti-héros de western, qui plus est en utilisant un marqueur historique. Celui-ci se situerait dans les années 60, même si Christian Viviani repère dès les années 40 un fléchissement, un passage à des "héros vulnérables, incertains, ou troubles, diamétralement opposés aux héros tout d'une pièce qui, jusqu'alors avaient constitué l'essentiel du genre"<sup>45</sup>. Ici l'essence du héros change radicalement ; chez Gallagher, il est ironiquement suggéré qu'en fait de changement, il ne s'agit peut-être que d'un simple remous, en surface :

*La question de savoir si les héros changent dans les années 60 n'est pas aussi simple que certains critiques voudraient nous le faire croire. C'est peut-être que les héros disparaissent tout simplement, et, comme dans les décennies antérieures, permettent aux personnages qui tenaient les seconds rôles de prendre la première place. Ou peut-être que les héros ont tout simplement arrêté de se raser*<sup>46</sup>.

Faut-il donc postuler l'existence d'une figure du *westerner* qui évolue intrinsèquement, de façon cyclique, pour se complexifier à mesure qu'elle se fait plus impure, ou mettre

---

<sup>43</sup> GALLAGHER Tad. op. cit., p. 246.

<sup>44</sup> Tad Gallagher est à l'origine de l'exemple ; il indique cependant que le même film sort une deuxième fois en 1925, sous le titre de *Straight Shootin'* : cette fois, le héros finit marié ; ibid., p. 251.

<sup>45</sup> VIVIANI Christian. *Le Western*. op. cit., p. 153.

<sup>46</sup> "The question, then, of whether heroes change in the 1960s is not as simple as some critics would have us believe. Perhaps heroes merely disappear, allowing, as they did at times during earlier decades, the fellows who play supporting roles to step to center stage. Perhaps heroes merely stop shaving", in GALLAGHER Tad. op. cit., p. 254.

cette variation sur le compte de la nécessité d'un renouvellement visuel et narratif ? Dans cette dernière hypothèse, la barbe donne l'impression d'un changement, mais le héros n'a pas changé, du moins pas en profondeur. Warshow voit justement dans cette "évolution" la nécessité de la variation inhérente aux films de genre, mais pas une révolution fondamentale du sens des films (*"ce genre de variation est absolument nécessaire pour empêcher la formule de devenir stérile ; nous ne voulons pas voir le même film encore et encore, seulement la même forme"*<sup>47</sup>).

La nature du *western* permet potentiellement de saisir celle, hybride, du héros d'action. Bien entendu, le *western* lui-même est frappé d'hybridité, et semble une figure instable : certains le présentent comme évoluant avec son genre d'une période classique où il se tient droit dans ses bottes, au réexamen auto-référentiel de ses conventions dès les années 60-70 (*Midnight Cowboy, Butch Cassidy and the Sundance Kid*). Cette difficulté propre au *western* nous permet d'anticiper : il faudra pour saisir le héros le replacer dans son contexte historique, sans le déclarer plus critique parce qu'il est plus récent - et dépasser la tentation de saisir le héros d'action selon un schéma chronologique. Il faut par ailleurs noter que la notion de chronologie elle-même est plus complexe qu'il n'y paraît, et l'historicité des westerns fonctionne selon un maillage d'époques de références, comme le note William Bourton dans son étude historique du western :

*Un western - un film historique aussi bien - est porté par trois dates.*

*D'abord sa date de réalisation, ensuite l'époque qu'il évoque, enfin la date où il est vu*<sup>48</sup>.

Cette nécessité de garder à l'esprit la contextualisation multiple des films de notre corpus est d'autant plus vive que les films d'action, en raison d'une nature souvent référentielle, et même ironique vis-à-vis de leur référent, induisent une lecture de l'Histoire décalée. Cet aspect est synthétisé par Laurent Jullier qui affirme : *"Quand le film post-moderne prétend parler du passé, il parle des images du passé"*<sup>49</sup>. Ceci peut sembler relever de l'évidence : un film ne décrit pas la réalité, mais la reformule, jouant ainsi avec les conceptions liées à une figure, plutôt qu'avec la réalité historique de celle-ci. Néanmoins, cette observation doit nous inviter à une certaine vigilance : ce n'est pas de l'histoire de l'Ouest que nous parlerons, mais bien du mythe construit autour de cette notion par les différents films appartenant au genre western.

---

<sup>47</sup> *"that kind of variation is absolutely necessary to keep the type from becoming sterile; we do not want to see the same movie over and over again, only the same form"*, in WARSHOW Robert. op. cit., p. 117.

<sup>48</sup> BOURTON William. *Le Western : une histoire parallèle des États-Unis*. 2008, p. 11.

<sup>49</sup> JULLIER Laurent. *L'écran post-moderne, un cinéma de l'allusion et de l'artifice*. 1997, p. 22.

Nous avons ici opposé deux thèses, l'une saisissant une variation historique révélant un changement qualitatif du héros ; l'autre refusant la généralité des modèles évolutionnistes, penchant vers l'empirisme appliqué cas par cas aux films. Une troisième position consiste à avancer que le *westerner* est resté globalement le même, au point qu'il s'agit presque d'une anomalie. Thomas Schatz explique ainsi :

*De manière assez curieuse, au fur et à mesure que le genre Western a évolué et que sa formule s'est affinée et embellie au moyen de la répétition, le héros de Western a maintenu son statut ambivalent, alors que dans le même temps, la communauté de la Frontière et ses représentants étaient dépeints en des termes de plus en plus négatifs. En réalité, un des aspects les plus complexes et les plus fascinants de l'évolution constante du western, en tant que forme filmique, est la stabilité - sinon le statisme ou la nature réactionnaire - du héros de western, alors même que la communauté a évolué vers un statut plus "progressiste" et discipliné, mais aussi plus malveillant<sup>50</sup>.*

Cette dernière position nous guidera, d'autant plus qu'elle explique la permanence de la figure du *westerner* dans des genres qui ne sont pas le sien. Si le personnage surgit avec autant d'aisance, se passant de son décor, voire même de ses contours physiques (lorsqu'il devient une référence, au passage dans un dialogue) c'est qu'il a une extraordinaire capacité à se figer, et à charrier avec lui un ensemble de thèmes et valeurs absolument identifiables. Sans doute change-t-il dans les années 60, sans doute ce changement avait été préparé par de précédents personnages déjà impurs, dès les années 10. Avant tout, il nous faut retenir que le western ne nous intéresse pas dans son évolution ou ses particularismes, mais pour l'idée du *westerner* telle qu'elle va irriguer le film d'action. Ici le héros croise à nouveau le genre, dans la mesure où le genre est "*ce que nous croyons collectivement qu'il est*" ("*Genre is what we collectively believe it to be*"<sup>51</sup>). De la même façon, il y a bien, à défaut d'un dénominateur commun aux héros (la définition

---

<sup>50</sup> "Curiously enough, as the western genre evolved and the formula was further refined and embellished through repetition, the western hero maintained his ambivalent status while the frontier community and its denizens were depicted in increasingly negative terms. In fact, one of the most fascinating and complex aspects of the western's steady evolution as a cinematic form is how stable – if not downright static or reactionary – the western hero has been while the community has taken on a more 'progressive' and orderly and at the same time a more malevolent status", in SCHATZ Thomas. "The Western". 1988, p. 31.

<sup>51</sup> TUDOR Andrew. op. cit., p. 7.

que nous cherchions à l'origine), une *idée* de ce que le héros peut être, infléchie elle-même par une *idée* du *westerner*.

À chercher les liens qui attachent un type d'héroïsme à sa reformulation, nous ne pouvons donc contourner la figure du *westerner*, même si le héros de péplum possède un référent historique plus ancien : paradoxalement, nous verrons que ce remplacement inattendu de l'origine (de l'Antiquité, voire des récits de Homère à l'Ouest américain) vaut de par l'archaïsme inhérent au personnage héroïque de *western*. Il s'agit également de réconcilier deux attitudes opposées, l'une parlant d'une permanence du *westerner* dans le film américain (réincarné en héros reaganien dans le film d'action), l'autre posant au contraire le héros de l'Ouest comme figure "*traditionnelle*"<sup>52</sup> vouée à être remplacée. Plutôt que la question de la contemporanéité potentielle ou réelle du *western*, c'est l'idée de "*place*" qui nous semble essentielle : si le *westerner* est toujours d'actualité, comment les nouveaux héros, ou héros de genres nouveaux se positionnent-ils par rapport à lui ? De même, si d'autres héros apparaissent et remplacent le *westerner*, prennent-ils sa *place*, ou inventent-ils des lieux alternatifs pour l'héroïsme ?

Si le héros héritait sa nature héroïque du *westerner*<sup>53</sup>, nous pourrions retenir le dépassement, l'exploit (ici topographiquement inscrit, dans un mouvement d'expansion) et la préservation de la morale (concernant les récits privilégiant un espace qui ne s'étend plus, mais qu'il faut "purifier" de ses mauvais éléments : *High Noon*, *Rio Bravo*, et tant d'autres) comme qualités notoires. Le *western* est souvent décrit comme un genre facilement identifiable<sup>54</sup> ; à celui-ci correspondrait, de façon tentante, un genre ou un type parallèle de héros. La définition du genre, et plus particulièrement du *western*, est comme nous l'avons vu largement problématique. Évoquons seulement deux des nombreux problèmes que génère ce recouvrement partiel entre la problématique héroïque et la question du genre ; certains *westerns*, bien que parfaitement intégrés à leur genre (si l'on considère la définition le ramenant à la colonisation de l'Ouest) n'intègrent pas de héros *héroïques*. Par exemple, *The Big Sky* (Howard Hawks, 1952),

---

<sup>52</sup> "*the traditional Westerner*", in CAWELTI John G. *The Six-Gun Mystique*. 1984, p. 13.

<sup>53</sup> Pour certains commentateurs, la définition est la plus économique possible, comme chez Philip French : "*Dans cette série d'archétypes et d'attendus que j'appelle le Western type, le héros est l'incarnation du Bien*" ("*In that set of archetypes and expectations I have called the Model Western, the hero is the embodiment of good*") in FRENCH Philip. *Westerns*. 1977, p. 48.

<sup>54</sup> Ou, à tout le moins, plus identifiable que d'autres : il reste bien entendu des ambiguïtés, notamment sur l'introduction de films se déroulant à l'Est du pays, ou ne décrivant pas le mouvement d'expansion de la frontière.



malgré la présence de Kirk Douglas, qui a déjà interprété des héros de l'Ouest, ne présente pas le trajet héroïque d'un héros à proprement parler. Si héroïsme il y a, il se rapporte à l'action collective de l'équipage le long du fleuve Missouri, métonymique en un sens de l'action collective du peuple américain découvrant le territoire<sup>55</sup>. Dans ce cas, le western recouvre imparfaitement la notion d'héroïsme, l'évoque mais n'en fait pas un thème central. De plus, la notion même de western peut renvoyer à plusieurs éléments caractéristiques, mais de nature différente<sup>56</sup>. Ainsi *First Blood* (Ted Kotcheff, 1982), plutôt un film d'action, renverra à un aspect narratif du western, en reprenant l'éviction canonique du *drifter* de la petite ville par le shérif, tandis que la présence iconique de Clint Eastwood suffit à justifier, en un sens, le titre de *Space Cowboys* (qui raconte l'histoire d'astronautes, sans rapport direct avec l'Ouest) : dans les deux cas, on se situe en dehors du genre, mais dans une proximité avec le *westerner*, tantôt narrative, tantôt sémantique. À ce titre, *Dirty Harry* doit alors être vu comme une citation croisée d'éléments narratifs et visuels, brodés avec le cadre d'insertion de l'action qui n'est pas directement lié avec le western, puisqu'il s'agit de la ville de San Francisco dans les années 70. En somme, si les westerns moins directement centrés sur les héros seront écartés de notre corpus, des films ne relevant pas du genre "western" pourront être examinés s'il révèlent une parenté du héros avec la figure du *westerner*.

Le western possède des formes multiples, dans lesquelles il faut repérer des récurrences qui justifient l'identification d'un groupe de films au genre. L'étude générique présente deux tendances, syntactique et sémantique, repérées et critiquées par Rick Altman. Alors que la première, en saisissant les schémas narratifs, semble condamnée à diviser les genres en sous-genres, l'autre prend le risque de figer la définition des genres du côté de leurs images emblématiques. Altman propose ainsi une méthode sémantico-syntactique, qui permettrait d'utiliser les deux filtres d'analyse de manière croisée<sup>57</sup>. L'utilisation d'un corpus dans le cadre d'une étude générique présente ses difficultés. Une fois une liste de films établie, la sélection de critères identifiant cet ensemble comme genre présente un autre problème de taille. La méthode syntactique, dans une optique aristotélicienne choisira des éléments narratifs, traitant le film dans ses aspects les plus structurels. Ces éléments formant le langage du western pourront constituer des formules (chez John Cawelti, par exemple), ou des fonctions (Will Wright).

---

<sup>55</sup> BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. 2005, p. 40.

<sup>56</sup> Cf. MOINE Raphaëlle. *Les genres du cinéma*. 2005, p. 20.

<sup>57</sup> ALTMAN Rick. op. cit., p. 630-631.

Même si Cawelti dit s'opposer à la méthode de Wright, nous pouvons noter des convergences manifestes. La méthode de Wright est plus exclusive, et s'appuie sur un corpus volontairement très fermé (limité aux plus grands succès du box office) pour détacher des éléments narratifs précis, sans faire le jeu des exceptions. L'approche de Cawelti est plus floue et autorise davantage de combinaisons, et s'oriente ainsi davantage vers une définition typique des caractéristiques narratives du genre entier, là où Wright découpait l'ensemble en cinq catégories distinctes de récits ("*classique*", "*de vengeance*", "*de transition*", "*professionnel*", "*classique/professionnel*"<sup>58</sup>). Toutefois, malgré ces différences, nous noterons que les deux auteurs partagent une certaine volonté de saisir le fonctionnement d'un genre en détachant des structures narratives, lesquelles se distinguent par l'articulation de différents groupes de personnages. Le western se définirait ainsi par l'interaction entre trois groupes : les "villageois" ("*townspeople*"), les Indiens et les hors-la-loi (réunis en une catégorie chez Cawelti, séparés chez Wright) et enfin le héros<sup>59</sup>. D'un autre côté, si ces outils nous seront précieux en ce qui concerne l'étude des *vigilantes*, il nous faut préciser que chez Wright, par exemple, *héros personnage principal* et *héros héroïque* sont des notions qui se recouvrent imparfaitement. Autrement dit, personnage principal et personnage héroïque sont indifféremment désignés par le terme "*hero*", ce qui peut prêter à confusion. Les schémas narratifs qu'il dégage conviennent souvent à un parcours proprement héroïque (par exemple, dans le cas de *The Man from Laramie* (Anthony Mann, 1955) et du récit "*de vengeance*"), mais s'appliquent aussi à des personnages qui, tout en respectant certains points d'un "programme", ne sont pas héroïques (Ethan Edwards, à un détail près, suit ce parcours vengeur).

Face à ces méthodes qui invoquent la syntaxe des films, nous allons également nous intéresser aux éléments visuels - c'est le pan sémantique de l'analyse générique. Là, la figure du *westerner* peut surgir de façon plus inattendue, et même autrement qu'en venant habiter le corps d'un autre héros. Ainsi Forrest Gump (dans le film du même nom, Robert Zemeckis, 1994) ne ressemble jamais - loin s'en faut - à un héros de l'Ouest, mais après deux années de course à pied ininterrompue, illustrée par des vues canoniques de l'Amérique, c'est devant un décor digne de Monument Valley qu'il décide d'achever sa course. Hirsute, la barbe longue et les tennies salies, Gump semble comme contaminé par les connotations du paysage, et ce clin d'œil suffit à donner au personnage un

---

<sup>58</sup> Ou : "*classical*", "*vengeance*", "*transition*", "*professional*", "*classical/professional*", in WRIGHT Will. *Six Guns and Society, A Structural Study of the Western*. 1975, p. 15.

<sup>59</sup> Cf. CAWELTI John G. op. cit., p. 78-93, et WRIGHT Will, op. cit., p. 33.

supplément d'aura<sup>60</sup>. Il nous faut donc interroger le cow-boy comme matrice possible de l'héroïsme, à tous les niveaux, du personnage au paysage, dans leurs dimensions narratives comme visuelles. Quelle leçon le *westerner* et son genre d'appartenance, sous toutes leurs formes, ont-ils donnée aux héros ?

Une telle approche, centrée sur l'héritage du *westerner* du côté de l'image, implique qu'une attention particulière soit portée sur les acteurs. Ce sont leurs noms qui souvent se substituent à la catégorie de *westerner*, leurs noms qui réunissent plusieurs personnages. Ceci tient notamment à l'essence de la star, dont le corps, familier, dépasse ses incarnations individuelles de film en film ; c'est en ce sens que Marc Vernet parle de Fred Astaire comme d'une "*figure transdiégétique*"<sup>61</sup>. Plusieurs noms, aptes à résumer leur genre à partir de leur seule iconicité, viennent à l'esprit et illustrent cette construction du héros grâce à la star : Gary Cooper, Glenn Ford, James Stewart, Kirk Douglas, Clint Eastwood, John Wayne. Ce dernier, tout particulièrement, se détache comme le stéréotype le plus emblématique du *westerner*. Il est souvent, quoique un peu vite, associé à une morale dite reaganienne, les deux acteurs constituant dès lors l'incarnation du héros rigide (*self-righteous*). Lorsqu'il s'agit de définir le prototype du "*héros idéalisé*", Thibault Isabel cite Errol Flynn, Gregory Peck, Tyrone Power, Stewart Granger, Robert Taylor ou encore Kirk Douglas - mais c'est John Wayne qui arrive en tête de cette liste<sup>62</sup>. L'acteur possède une aura mythique, tutélaire, que Christian Viviani évoque lorsqu'il dit de sa carrière qu'elle est "*la plus prestigieuse du genre entier*"<sup>63</sup>. Richard de Cordova parle d'association entre l'acteur et le genre<sup>64</sup>, tandis que Richard Dyer va plus loin et parle de figure "*quintessentielle*" du genre, "*[du] westerner par excellence, [de] l'homme de l'Ouest porté à son logique point final*"<sup>65</sup> - un rôle dont Clint Eastwood serait ensuite l'héritier<sup>66</sup>. En somme, quand nous tentons de déployer le lien qui existe entre *westerner* et héros d'action, nous devons prendre en compte la dimension actorale de l'héroïsme et de sa

---

<sup>60</sup> Nous reviendrons sur le film dans son ensemble comme caractéristique d'un certain rapport à l'héroïsme dans les années 90 : quel que soit l'héroïsme réel de Forrest Gump, le paysage semble ici signaler que l'intention, tant au niveau de l'auteur que du personnage, est toujours là.

<sup>61</sup> VERNET Marc. *De l'invisible au cinéma. Figures de l'absence*. 1988, p. 14.

<sup>62</sup> ISABEL Thibaut. *La fin de siècle du cinéma américain (1981-2000), Une évaluation psychologique et morale des mentalités psychologiques*. 2006, p. 107.

<sup>63</sup> VIVIANI Christian. *Le Western*. op. cit., p. 34.

<sup>64</sup> DE CORDOVA Richard. "Genre and Performance". 1995, p. 133.

<sup>65</sup> "*the Westerner par excellence, the man of the West taken to his logical conclusion*", in DYER Richard. *Stars*. 1998, p. 33.

<sup>66</sup> Ibid.

construction, sans oublier que la persona d'un acteur, à mesure qu'elle se solidifie, se rend également disponible au détournement.

L'exemple de John Wayne illustre justement ce lien. Emblème parmi les emblèmes, il constitue une image très prégnante dans l'imaginaire collectif, au point de faire retour dans la critique comme curseur historique : Cawelti remarque à ce titre que sa mort a constitué la fin d'une époque pour le genre tout entier. Il est aussi l'acteur le plus cité, le raccourci le plus efficace qui accompagne les allusions au *western*<sup>67</sup>. John Wayne incarnerait donc le *westerner* par excellence, dans la mesure où il en embrasse toutes les particularités au long de sa carrière, que celles-ci relèvent de la fonction (membre de la garde nationale, *marshall*, *drifter*, etc.) ou des qualités. Malgré cette série de rôles variés (ou grâce à eux), la persona de l'acteur l'emporte sur l'ensemble fictionnel des personnages interprétés, pour former une sorte de personnage moyen, croisement des rôles les plus marquants. On pourra lire ainsi chez Ruth Amossy une description de ce héros résultant d'un lissage des particularités des différents personnages : "*John Wayne, dans sa présence massive, est le dur dont la rudesse recouvre un bon cœur et une nature de justicier*<sup>68</sup>". Aucun film n'est cité, mais tous le sont, par le biais de la seule présence de l'acteur, invoquée par le nom. Nous aurons l'occasion de traiter en détail cette question des rapports de l'acteur au héros, nous retiendrons donc ici que cette caractérisation engendre une simplification, c'est-à-dire que le cliché de l'Ouest est une catégorisation que nous avons aujourd'hui tendance à rapporter aux films eux-mêmes (sans doute parce que nous sommes familiers de la parodie), en oubliant que la prétendue uniformité des héros peut également être fonction de la réception elle-même. Sur ce dernier point en effet - et nous rentrons là dans une complexité qui nous est familière - les personnages incarnés par John Wayne ne sont pas toujours aussi clairement héroïques que John T. Chance (*Rio Bravo*) ou que The Ringo Kid (*Stage Coach*) : pensons au très ambigu Ethan Edwards, violent et rarement bienveillant (dans *Red River*), ou au bourru Tom Doniphon (*The Man Who Shot Liberty Valance*), qui se sert de ses qualités pour humilier son rival.

---

<sup>67</sup> Pensons à *Die Hard* (que nous analyserons de manière détaillée), ou encore à *Full Metal Jacket*, qui fait mention de l'acteur sur un registre plus grinçant (dans la scène d'ouverture, un soldat moque son supérieur en lançant : "*Est-ce que c'est toi John Wayne, ou est-ce que c'est moi ?*" ("*Is that you, John Wayne? Is this me?*"). L'image de l'acteur a également été utilisée dans *The Simpsons* (épisode "*Threehouse of Horror XIX*", Saison 20, épisode 4, diffusé le 1er novembre 2008).

<sup>68</sup> AMOSSY Ruth. *Les idées reçues : Sémiologie du stéréotype*. 1991, p. 144.



fig. 1.1



fig. 1.2

fig. 1 : John Wayne a incarné des personnages plus sombres, à l'héroïsme contestable, ou variable au sein du récit (respectivement dans *Red River* en 1948 et *The Searchers* en 1956).

---

Une autre figure mythique doit nous retenir : Clint Eastwood. Le cas de l'acteur est un peu spécifique car ce ne sont finalement pas ses incarnations de *westerner* que nous retiendrons, mais plutôt son rôle charnière de l'inspecteur Harry dans les années 70. Eastwood a en effet imposé sa marque sur le genre western en trois temps : d'abord dans la série télévisée *Rawhide*<sup>69</sup>, dans laquelle il a tenu le rôle de Rowdy Yates pendant sept années ; dans la seconde période, il s'illustre de nouveau en tant qu'acteur dans une série de films réalisés par Sergio Leone (la Trilogie du Dollar, principalement, de 1964 à 1966), avant de passer derrière la caméra en 1971 (avec *Play Misty for Me*) et de proposer, en tant qu'auteur et acteur une relecture du genre mais aussi du stéréotype du *westerner* qu'il a contribué à remodeler (deux ans plus tard, avec *High Plains Drifter*). Nous excluons volontairement les films de la seconde phase, ainsi que l'ensemble des westerns dits "spaghetti" (les films de Leone, principalement mais aussi de Sergio Corbucci, Duccio Tessari, entre autres). Ces films nous semblent en effet mériter une étude distincte, pour plusieurs raisons. La première relève de l'ancrage culturel : bien que l'intrigue de ces westerns soit bien contextualisée dans les espaces américains de la Frontière, les films eux-mêmes ont été produits en Italie, avec des équipes italiennes (Sergio Leone étant par exemple entouré d'Ennio Morricone pour la musique et de Luciano Vincenzoni pour le scénario<sup>70</sup>). Même si les capitaux qui alimentaient ces productions venaient des États-Unis<sup>71</sup>, il s'agissait bel et bien de productions italiennes, certes très inspirées des modèles américains. Au-delà de ces faits contextuels, il existe bien, au visionnage des films, le sentiment d'une "*italianisation du western*", selon les termes du romancier Alberto

---

<sup>69</sup> *Rawhide*, création : Charles Marquis Warren, États-Unis, 1959-1966 (CBS).

<sup>70</sup> FRAYLING Christopher. *Il était une fois en Italie. Les westerns de Sergio Leone*. 2005, p. 17.

<sup>71</sup> Ibid., p. 16.

Moravia<sup>72</sup>. Il nous semble alors complexe de parler de "héros américain", même si Clint Eastwood, qui incarne dans plusieurs films l'Homme sans Nom, était bien, lui, de nationalité américaine. Nous écartons donc le sous-genre que constitue le spaghetti western, en pleine conscience et avec la certitude de le retrouver. En effet, cet Homme sans Nom, parti d'Italie, déjà inspiré par l'admiration de Leone pour les cinéastes américains associés au genre, a en retour nourri de nouvelles figures américaines, notamment chez Peckinpah, qui a reconnu sa dette envers Leone (elle est criante dans *The Wild Bunch*<sup>73</sup>). Clint Eastwood a également tenté d'exorciser le fantôme de l'Homme sans Nom en le reformulant dans *High Plains Drifter* tandis que Don Siegel, qui a lancé le cycle des *Dirty Harry*, a cité dans *Coogan's Bluff* une scène de *Et pour quelques dollars de plus*<sup>74</sup>. Si nous voulons faire de l'hybridité générique un thème connexe de la variété des héros américains, nous choisissons donc ici de réduire le spectre de l'étude.

Notre intention n'est pas, rappelons-le, d'étudier le genre western dans son intégralité, mais de sélectionner des occurrences significatives, et intrinsèquement critiques, qui pourraient irriguer les définitions de l'héroïsme de personnages d'action. La notion de genre constituera ici un emprunt théorique, qui se déploiera de plusieurs façons. Saisir le héros participera en effet pour nous d'un "*geste générique*"<sup>75</sup>. Plutôt que d'utiliser un référent mythologique unique pour donner une origine au héros, nous accepterons l'éclatement de cette origine, entre genres, personnages, et incarnations successives par différents acteurs. Même si le choix de la figure du *westerner* peut paraître relever de la recherche d'une origine unique, il n'en est rien. Nous allons, par un travail de généalogie<sup>76</sup> identifier des correspondances, des héritages et filiations du héros de western à son prétendu double, le héros de film d'action - dans cette tentative émergeront parfois des lignes brisées, des chaînons manquants. Il est aussi essentiel de noter que ce concept d'héritage se replie en quelque sorte sur notre sujet, puisque l'héritage est intégré aux récits de western, en constitue une orientation thématique

---

<sup>72</sup> Ibid., p. 19.

<sup>73</sup> Ibid., p. 181.

<sup>74</sup> Ibid., p. 182.

<sup>75</sup> MOINE Raphaëlle. *Les genres du cinéma*. op. cit., p. 7.

<sup>76</sup> Dans le sens où Pierre-Olivier Toulza parle de "*situations de transmission*", qui recoupent un versant communicationnel (la transmission d'un message) et une approche psychanalytique (le lien générationnel). Si nous ne souscrivons pas à l'entièreté de l'analyse, nous retenons, d'un point de vue global, un aspect observé par l'auteur chez Clint Eastwood qui relève de "*la conscience de venir après*" ; in TOULZA Pierre-Olivier. *La question de la transmission dans les films de Clint Eastwood*, p. 142.

aussi forte que la fin de la Frontière, ou l'opposition entre nature et culture<sup>77</sup>. Les premiers liens abordés seront parmi les plus anecdotiques : il pourra s'agir du surgissement d'une image, d'un fragment visuel de l'Ouest qui vient s'insérer dans un récit a priori éloigné du genre western. Nous nous attacherons ensuite à identifier des ponts plus développés d'un genre à l'autre, et la référence au western sera dans nos exemples plus substantielle, souvent injectée dans le fil narratif. Partie d'un héritage externe au western, nous reviendrons ensuite un temps au genre lui-même, pour saisir cette notion de transmission sur un plan interne. Suivant une ligne générationnelle dans *Ride the High Country* (Sam Peckinpah, 1962), l'héritage se fait plutôt symbolique dans *The Man Who Shot Liberty Valance* (John Ford, 1962). Alors que ces deux films proposent des lectures critiques du genre et de ses conventions, les films de vigilantes que nous isolerons par la suite semblent relever d'un positionnement conservateur, beaucoup distancié par rapport à la référence de l'Ouest. Ce sous-genre, de *Dirty Harry* (Don Siegel, 1971) à *Death Wish* (Michael Winner, 1974), reformule la figure du *westerner*, qui devient une sorte de dernier homme, seul en charge des valeurs historiques de l'Ouest dans une ville viciée qui n'a rien à envier à l'urbanité du film noir. Nous terminerons ce chapitre en nous intéressant à *The Big Lebowski*, qui a le mérite, de manière éclectique, de rassembler, questionner et moquer les figures du *westerner* et de l'homme d'action. L'articulation des signes associés à ces deux personnages stéréotypés nous permettra de lier le *westerner* à son successeur, et d'amorcer notre analyse du héros d'action en ayant conscience des continuités et ruptures d'une figure héroïque à l'autre, d'un héroïsme à l'autre.

## 2. UN HERITAGE HEROÏQUE TRANSGENRE

### 2.1 L'image citée : l'évocation par la vignette

Chapeau de cow-boy, étoile de shérif, profil à contre-jour d'une figure sur un cheval hennissant constituent autant d'apparitions codées, plastiquement évocatrices (la texture d'un contre-jour), qui portent de façon iconique le genre (tout un catalogue de

---

<sup>77</sup> Selon Christian Viviani, "Le relais d'une génération à l'autre est essentiel puisque le western raconte l'établissement d'une civilisation", in VIVIANI Christian. *Le Western*. op. cit., p. 111.

formes reconnaissables entre toutes). La vignette, c'est-à-dire le surgissement d'une image qui ne semble pas continue par rapport à son contexte d'apparition, pourra constituer un des lieux de croisement entre le *western* et d'autres genres, et par extension entre le *western* et d'autres héros. Dans une hypothèse basse, la vignette est la solidification d'éléments originaux, qui, lors du processus, perdent leur force originale ; c'est l'hypothèse de Vincent Amiel, selon laquelle le procédé est facilité par son appartenance générique : "*Un archétype se constitue par la récurrence d'une figure dans un genre cinématographique, qui perd son contenu au fil des films, pour devenir une simple forme immédiatement identifiable par le spectateur*<sup>78</sup>". C'est également la vision de Serge Daney, chez qui le cliché est cette image "*qui ne bouge pas*<sup>79</sup>", hors des catégories de vrai et de faux. Malgré un figement certain, comme dans le cas de Monument Valley cité par *Forrest Gump*, la répétition d'un cliché crée suffisamment d'écarts pour produire une variété de sens. Il faut ainsi ramener cette force du cliché à une vision sinon positive, à tout le moins non dépréciative. Ruth Amossy nous rappelle ainsi que la caractéristique du cliché qui le différencie du stéréotype est sa capacité à être extrait tel quel de son contexte d'apparition<sup>80</sup>. Ce contexte est plus ou moins identifiable : par exemple, le "*showdown*" est très clairement une forme d'opposition issue du western ; en revanche, d'autres formes relèveront davantage du thème, comme le rappelle Robin Wood qui voit dans l'opposition entre l'errance et le foyer une problématique transgenre du cinéma américain<sup>81</sup>. Quoi qu'il en soit, les situations ou des images ne se répètent pas *ex nihilo*, elles sont souvent le résultat d'une intention d'imitation, de citation ou d'hommage. Richard Dyer nous rappelle ainsi qu'il n'existe pas d'imitation qui ne soit médiatisée, à l'exception de la reproduction exacte d'un original<sup>82</sup>. Plutôt que de trancher entre les deux postures, nous saisissons nos différents exemples de cliché, à la fois comme des formes figées, tirées telles quelles d'un contexte (le western), et comme le résultat de la

---

<sup>78</sup> AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal. *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain*. 2003, p. 93-94.

<sup>79</sup> DANEY Serge. *Ciné Journal, Volume I. 1981-1982*. 1998, p. 32.

<sup>80</sup> AMOSSY Ruth. op.cit., p. 33.

<sup>81</sup> "*Les motifs cinématographiques se croisent de manière répétée d'un genre à l'autre [...] L'opposition entre le foyer et l'errance que Peter Wollen repère comme étant centrale dans le cinéma de John Ford, n'est pas seulement centrale chez Ford ou même dans le western ; ce thème structure un large nombre de film américains, tous genres confondus*" ("*In the classical Hollywood cinema motifs cross repeatedly from genre to genre [...] The home/wandering opposition that Peter Wollen rightly sees as central to Ford is not central only to Ford or even to the Western; it structures a remarkably large number of American films covering all genres*") ; in WOOD Robin. "Ideology, Genre, Auteur". 1999, p. 671.

<sup>82</sup> "*L'imitation n'équivaut pas à une reproduction directe*" ("*imitation is not the same as unmediated reproduction*") in DYER Richard. *Pastiche*. op. cit., p. 23.



rencontre entre une image originale et un contexte, qui vont mutuellement altérer leurs sens respectifs. Le cliché, de par sa pauvreté supposée, pourra également nous permettre d'identifier le lieu d'un manque. Dans cette optique, la référence au western viendra panser un héroïsme qui ne parvient plus à se renouveler.

À cause du grand codage du genre "western", ces apparitions en forme de citation vont permettre de jeter des ponts transgenre d'un film à un autre. Le héros, figure centrale, sera le point nodal par lequel les films joueront leur filiation. L'appellation de "vignette" semble tout à fait adaptée ici, dans le sens où ces éléments iconiques, auxquels nous soustrayons leur genre contextuel d'apparition, font figure d'images fixes, insérées telles quelles dans le mouvement continu du film<sup>83</sup>. L'apparition peut être très courte, et le lien se fait alors ténu. Dans *Judge Dredd* (Danny Cannon, 1995), qui appartient globalement au genre science-fiction (et si l'on veut au sous-genre "comic book adapté au cinéma"), l'enfermement du héros Dredd (Sylvester Stallone) dans une prison située sur une planète désertique est l'occasion d'une vue rassemblant le sable orangé, la ligne d'horizon découpant un coteau venteux, et le premier plan, opaque, masse minérale d'où émergent deux silhouettes<sup>84</sup> (fig. 1.3).

---

<sup>83</sup> Nous nous trouvons donc dans le cadre du stéréotype, qui à défaut d'être fixe répond d'un "processus de schématisation à l'extrême", in AMOSSY Ruth. op. cit., p. 98.

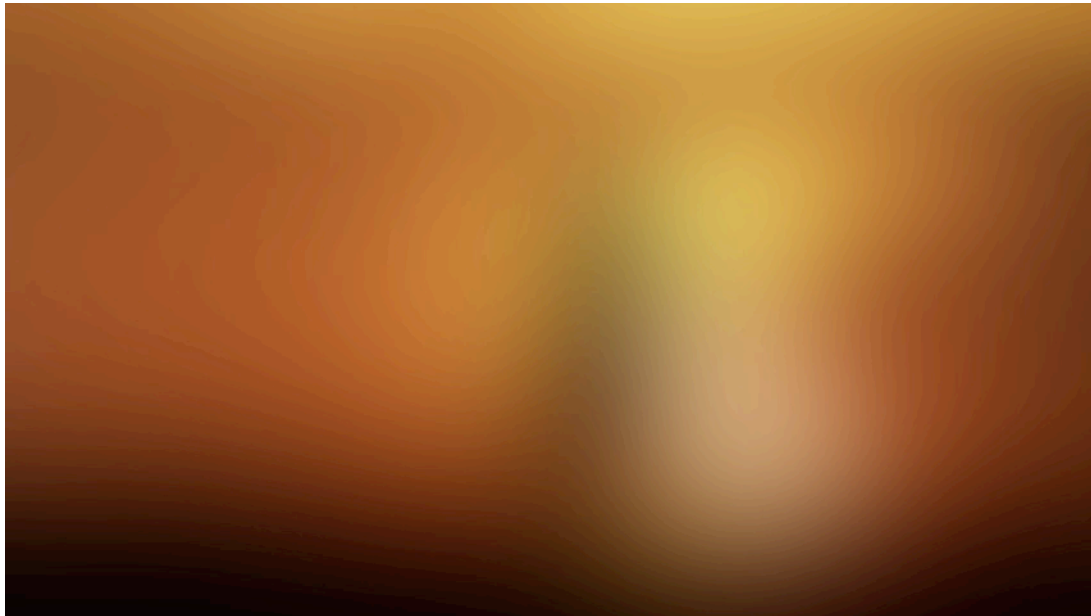
<sup>84</sup> Il existe en effet une alternative au "lonesome cowboy", qui s'exprime souvent au travers du binôme à demi-héroïque composé du héros fort et d'un *sidekick*. Ce dernier peut prendre plusieurs formes. Nous pensons par exemple à la figure de l'idiot sympathique, proche parfois d'un *Shakespearian fool*, dont l'idiotie (relative) révèle quelque chose de l'absurdité du monde (cf. WISSE Ruth R. *The Schlemiel as Modern Hero*. 1971, p. 39). Ce dernier cas se rapprocherait du personnage de Mose Harper dans *The Searchers*. Nous pourrions penser à bien d'autres exemples encore, tel l'alcoolique repent (Dude dans *Rio Bravo*) ou l'embarrassant "Kid" (*Rio Bravo*, *The Magnificent Seven*, *Unforgiven*) voulant faire ses preuves, mais dans tous les cas ce personnage représente un faire-valoir, uni au héros par ce que les *gender studies* rassemblent généralement sous le nom de "male camaraderie".



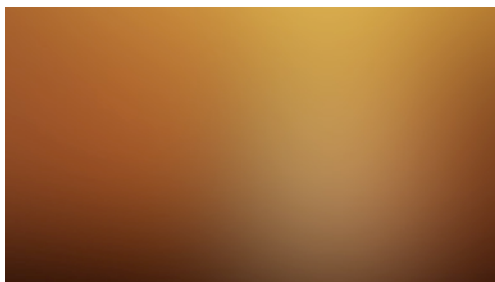
*fig. 1.3 : Résurgences du western dans Judge Dredd (1995).*

---

L'insert est court, et la narration mêlant l'univers du comic book et de la science-fiction reprend bien vite le dessus : pendant un court instant, cependant, le western a fait irruption, comme pour signaler une communauté de buts entre Dredd qui cherche à regagner ses galons, et le *westerner* dédié à sa quête (un espace à conquérir, une jeune blanche kidnappée, etc.). De la même façon, dans *Armageddon* (Michael Bay, 1998), des séquences sous forme de petits portraits présentent les coéquipiers que Harry Stamper (Bruce Willis) s'est choisis pour sauver le monde. On se retrouve ainsi dans l'officine d'un tatoueur, sur les routes avec un motard en Harley Davidson, et dans un contre-jour flamboyant, face à la silhouette noire d'un cow-boy. Un instant, cette image semble vide de rapport avec la narration (le rassemblement d'une équipe de professionnels du forage pour détruire un astéroïde menaçant de s'écraser sur Terre), jusqu'à ce que deux hélicoptères, saisis également à contre-jour, apparaissent derrière le cow-boy et intègrent la citation au continuum du récit (*fig. 2*).



*fig. 2.1*



*fig. 2.2*



*fig. 2.3*

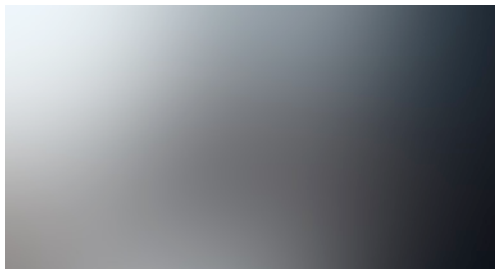
*fig. 2 : Pendant un court instant, le film d'action Armageddon (1998) semble visité par un autre genre, le western.*

---

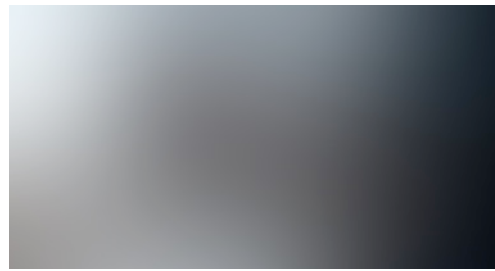
Ces vignettes, narrativement accessoires, plastiquement fidèles à leur modèle, jouent le rôle de "vues" tombant au cœur du montage à la façon d'une diapositive mal rangée au cours d'une projection. Dans le dernier exemple, la vignette est un instant isolée, presque sans rapport : puis l'arrivée des hélicoptères, surgissant derrière l'horizon permet de recoudre le tout, en faisant surgir nettement le western comme tableau, au moment où l'improbable équipe s'apprête à réitérer un exploit primitif (sauver le monde, plus seulement le Nouveau, mais la planète entière). Ainsi donc, ces hélicoptères bouclent la boucle, réintroduisent un rapport narratif là où la généalogie avait tendu une ligne thématique (des héros de l'Ouest aux héros foreurs d'astéroïdes).

Enfin, *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987) offre un cas plus élaboré de "vignette", et justement dépasse l'anecdote : le rapport au western se joue dans l'image mais produit

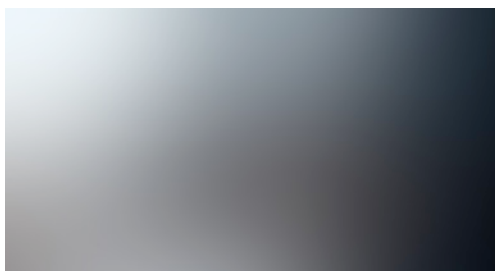
ici du discours, en *remédiatisant* (pour paraphraser Dyer) un geste issu d'un genre. Dans ce film, le policier Murphy va connaître une mort tragique, avant que son corps ne soit recyclé pour servir de base à un programme scientifique. Le cadavre du policier est ainsi couplé à une armure, pour façonner "RoboCop", une machine destinée à faire respecter l'ordre dans les rues de Detroit. Avant de connaître ce destin, Murphy, encore humain, s'entraîne à faire tourner son revolver avec sa main (*fig. 3*).



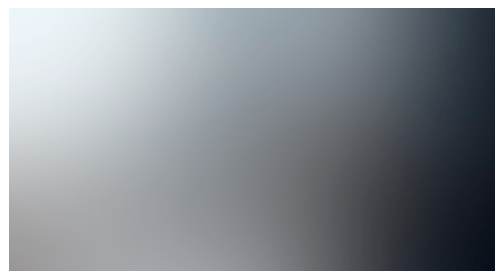
*fig. 3.1*



*fig. 3.2*



*fig. 3.3*



*fig. 3.4*

*fig. 3 : Murphy fait tourner son pistolet, en imitant le geste vu dans une série télévisée.*

Il souhaite ainsi faire plaisir à son fils qui a vu son héros de série télévisée préférée exécuter le geste, en s'extasiant : "*Est-ce que tu peux faire pareil, papa ?*"<sup>85</sup>. À l'intérieur du film, ce geste est référencé trois fois : c'est le geste du héros de la série imaginaire *JT Lazer*, le geste que Murphy pratique alors qu'il vient d'entrer dans la police de Detroit, et le geste résiduel que le droïde RoboCop reproduira mécaniquement. Autrement dit, la référence au western ne fonctionne plus dans ce cas sur le mode d'une ligne tracée d'un film à un autre (le *westerner* des temps modernes appelant le *westerner* de l'Ouest originel) : signe pourtant reconnaissable du genre, ce petit tour de passe-passe n'est que la reproduction d'une reproduction. *JT Lazer* en est le premier niveau, mais il est déjà le bégaiement d'un geste dont la référentialité ne fonctionne plus, copie d'une série imaginaire qui est une copie de toutes les séries télévisées stéréotypées, elles-mêmes

<sup>85</sup> "*Can you do that, Dad?*".

dérivées des stéréotypes cinématographiques. C'est donc à la déclinaison d'une mythologie en pièces que le spectateur assiste. Dans le western classique, il est clair que le tourbillonnement du colt, à la manière des franges dans les péplums<sup>86</sup>, avait encore un statut de signe "*obstiné*" se voulant "*naturel*"<sup>87</sup>. Ici, la reprise, si elle trace un lien, vise plus encore à manifester une rupture. Le signe est intact, mais sa première occurrence manifeste déjà une usure, une distance vis-à-vis de ses habituels signifiés (l'habileté, et l'aisance du héros un peu cabot) : l'héritage se manifeste alors en creux, lorsque l'Ouest est convoqué pour mieux marquer l'absence cruelle de cow-boy. Déjà dans *The Searchers* (John Ford, 1956), pourtant un western, le geste iconique apparaissait "*deux fois, et jamais pour tirer*"<sup>88</sup>. Jean-Louis Leutrat et Suzanne Liandrat-Guigues notent ainsi que "*la citation est donnée comme telle, agrémentée d'une variation*"<sup>89</sup>. Pour les deux auteurs cependant, ces éléments extraits d'un "*catalogue de stéréotypes*"<sup>90</sup> contribuent à donner corps à l'œuvre ainsi qu'au genre. Si, au niveau du film, l'usage de tels signes trace en effet des lignes de correspondances qui contribuent à la cohérence de l'ensemble, au niveau du personnage, les signes en question tendent à convoquer une généalogie éclectique. Décliner les signes et icônes représentatifs de l'Ouest n'est jamais, de façon univoque, un moyen de rappeler une tradition héroïque, puisqu'au sein même du genre (dans le cas, entre autres, de *The Searchers*) celui-ci connaît déjà des détournements ou des usages stéréotypiques redondants, dont la sérialité amoindrit parfois la signification. Citer le western dans le temps même où les personnages tentent d'accéder à l'héroïsme revient aussi à souligner un déficit de ladite qualité, que seul le héros peut justement compenser.

## 2.2 Le récit cité : l'action de western comme modèle héroïque

Parfois, la vignette se fait scène, le film appelle un lien au-delà de la seule citation ponctuelle. Ce type de référence, davantage axé sur l'hommage, convoque un peu plus longuement et de façon plus complexe les codes propres au genre. Le rappel dépasse alors dans ce cas le clin d'œil anecdotique, et trace une ligne d'héritage plus

---

<sup>86</sup> BARTHES Roland. "Les Romains au cinéma". 1957, p. 27-29.

<sup>87</sup> Ibid.

<sup>88</sup> LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. *Splendeur du Western*. 2007, p. 134.

<sup>89</sup> Ibid.

<sup>90</sup> Ibid.

substantielle, d'un héros cow-boy à un homologue qui se pose en héritier. On peut analyser de cette façon une des scènes capitales de *The Untouchables* de Brian De Palma (1987). Le film appartient globalement au genre du film de gangsters, mais la période de réalisation (les années 80) nous engage à le situer dans le sous-genre du film criminel dans sa formulation historique<sup>91</sup>. Enfin, le récit intègre une forte composante mythique, à la fois par le choix des personnages (Al Capone et Eliot Ness), et celui des acteurs. En effet, le choix de Robert de Niro dans le rôle d'Al Capone, alors que celui-ci s'est déjà illustré dans de nombreux rôles de gangsters (chez Scorsese, Coppola, dans des œuvres considérées comme "cultes" par la grand public), redouble l'aspect mythique du film. Le spectateur retrouve alors un personnage connu, et pour l'interpréter, un acteur attendu dans ce type de rôle, puisqu'il s'en est quasiment rendu propriétaire. Le film est donc parfaitement identifiable, grâce au contexte historique de la prohibition, associé au film de gangsters classique et à un groupe d'acteurs reconnus (même si Kevin Costner n'est véritablement connu que depuis le western *Silverado*, en 1985) dont certains sont proches du genre. Notons cependant qu'il est fait usage de référentialité de façon beaucoup plus ostentatoire dans le film, comme en témoigne la scène de l'embuscade dans la gare, double revendiqué de la scène des marches dans *Le Cuirassé Potemkine* (Sergueï Eisenstein, 1925).

Notre analyse porte particulièrement sur le moment où le groupe des incorruptibles, menés par Eliot Ness, décide de frapper un grand coup contre Al Capone en saisissant une livraison de whisky canadien. Ici, le western semble s'inviter dans le cadre, le temps d'une scène. Celle-ci commence par un travelling sur les lieux de l'opération : un décor de montagne apparaît, ainsi que le pont sur lequel aura lieu le trafic des malfrats. Progressivement, la caméra balaye le paysage, et le pont sort du champ, laissant alors le paysage devenir cet horizon, cette découpe entre la terre et le ciel auquel le western, dès ses origines, nous a habitués, et par lequel il ne cesse depuis d'être identifié. Puis, un hennissement se fait entendre ; cette impression de déjà-vu se matérialise pleinement lorsque qu'apparaît au loin une rangée de cavaliers postés sur la crête. L'image est cette fois-ci très claire, la référence est ouverte : mais nous sommes encore ici dans le domaine de la vignette (fig. 4).

---

<sup>91</sup> Nous reprenons ici le classement établi par BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 74.



fig. 4.1



fig. 4.2

fig. 4 : *Le western s'invite dans le film de gangsters, dans The Untouchables (1987).*

C'est le déroulement de l'action qui va tisser des liens plus profonds d'un genre à l'autre : le plan suivant présente les quatre incorruptibles (Sean Connery, Kevin Costner, Andy Garcia et Charles Martin Smith) en rang, leurs silhouettes alignées et parfaitement découpées, selon une ligne décroissante de pouvoir (de Sean Connery, policier autoritaire et intègre, à Charlie Martin Smith<sup>92</sup>, le plus *nerd*<sup>93</sup> de tous). Le plan d'Eliot Ness est apparemment bien préparé : ils chargeront les gangsters à son signal, et seront assistés par la police canadienne<sup>94</sup>. Alors que les hommes de Capone déchargent leurs tonneaux de whisky, la police canadienne se lance de son propre chef dans la bataille. Jim Malone (Sean Connery) ne se laisse pas abattre et incite ses trois partenaires à se jeter dans la bataille. La suite de la scène se joue comme la visite d'un genre à un autre : de nombreux plans présentent la cavalcade des incorruptibles, en alternance avec des vues frontales de la police canadienne. Lorsque les gangsters sont débordés par leurs poursuivants, c'est littéralement, au niveau visuel, un genre qui en déborde un autre. De nombreux plans construisent notre impression de déjà-vu : George Stone (Andy Garcia) allongé dans l'herbe après avoir été touché, rappelle l'image du *westerner* blessé, ou du cadavre dissimulé ; Eliot Ness, couché sur le sol pour éviter d'être écrasé par une voiture, évoque le *westerner* allongé dans le foin d'une grange où il s'est caché ; enfin, lorsque Ness poursuit un malfrat dans la petite cabane où la police surveillait les lieux, le

<sup>92</sup> Celui-ci n'est cependant pas étranger au Western, puisqu'il a joué dans *The Culpepper Cattle Company* et *Pat Garrett and Billy the Kid*, cf. FRENCH Philip. op. cit., p. 182.

<sup>93</sup> Le *nerd*, dont nous parlerons de façon approfondie dans un prochain chapitre, correspond au stéréotype américain de l'adolescent mal dans sa peau, privé de compétences physiques réelles mais doté d'une intelligence certaine, et parfois hors du commun.

<sup>94</sup> Notons ici que cette police montée canadienne ressemble visuellement à la garde nationale, ce qui ajoute à cette impression de déjà-vu. Cependant, elle a également fait l'objet d'un western consacré avec Gary Cooper (*North West Mounted Police*, Cecil B. DeMille, 1940). Tout comme il existe des "westerns" se situant à l'est des États-Unis, le Canada constitue le paysage de quelques films au statut d'exception.

spectateur voit se dessiner une scène de traque connue, entre le cow-boy à l'extérieur, et sa proie visible depuis les fenêtres.

Ces scènes peuvent certes correspondre individuellement à une forme de cliché : mais saisies ensemble, elles forment un tableau à double sens. Dans la continuité de la narration, c'est ce "coup" qui va intensifier la guerre ouverte entre les incorruptibles et Al Capone, et fédérer les membres du groupe autour de leur mission. Du côté du dialogue entre western et film criminel, c'est le passage par la figure du *westerner* qui entérine le passage de ce groupe de têtes brûlées à un statut véritablement héroïque : c'est par exemple lors de cette chevauchée que Oscar Wallace (Charles Martin Smith), un comptable qui n'a pas le physique de l'emploi, se montre capable de véritables exploits, en tuant de nombreux gangsters lors d'une action quelque peu suicidaire. Le western est donc certes convoqué pour l'impact visuel de son décor (comme dans le cas d'*Armageddon*), mais celui-ci semble charrier avec lui des schémas narratifs, des modes d'action susceptibles de poser une identité héroïque. Ainsi, de la vignette à l'articulation de la référence au cœur de la scène, l'héritage n'est jamais univoque : tantôt l'image porte en elle la posture héroïque du *westerner*, que les personnages viennent enfiler comme un costume taillé sur mesure (*The Untouchables*) ; d'autres fois, le signe (geste, image...) tourne à vide, et convoque l'imagerie western (*RoboCop*) pour mieux marquer l'appartenance d'un personnage à une classe de héros inachevés, bons imitateurs mais héritiers imparfaits.

### 3. LA FIGURE DE L'HERITAGE DANS LES WESTERNS

Nous avons parlé d'héritage, dans la mesure où un film semble répondre d'une tradition en citant un genre dans son entier. Ainsi le film criminel peut faire un détour par le western, pour mieux affirmer l'héroïsme de ses héros. La question de l'héritage doit cependant être saisie comme la ligne interne d'un film. Ce thème est en effet récurrent dans les films narrant la conquête de l'Ouest. Par exemple, dans *The Searchers*, le jeune Martin Pawley semble offrir une morale d'action plus acceptable, plus actuelle que celle de son partenaire Ethan Edwards - même si ce dernier se range au dernier moment au choix le plus humain, celui de ne pas tuer Debbie, capturée par les Indiens. La question de l'héritage se double logiquement du motif du conflit de génération : qui, du petit



jeune ou du "vieux briscard", est plus à même de porter l'action héroïque ? Un *westerner* vieillissant peut avoir conscience de ses limites, mais se trouver seul devant la nécessité d'agir (*Ride the High Country*, Sam Peckinpah, 1962), ou, au contraire, être sûr de son bon droit et refuser de passer le flambeau (*Red River*, Howard Hawks ; Arthur Rosson, 1948). Une scission dans la figure du cow-boy est ainsi instaurée, entre ceux qu'on interpelle d'un "sonny boy", et les autres qui ne peuvent pas être et avoir été, les "old timers". Cette opposition entre deux personnages nous offre non seulement une lecture alternative de la notion d'héritage dans le genre western, mais montre également une qualité double du héros que nous serons amenée à retrouver dans les chapitres à venir.

### 3.1. La transmission générationnelle et le héros vieillissant

Dans les westerns dits classiques, une passation moins conflictuelle est généralement mise en place. *West of the Divide* (Robert N. Bradbury, 1934), par exemple, introduit un *westerner* et son jeune acolyte (John Wayne), mais au fur et à mesure que les actions s'enchaînent, John Wayne réalise ses exploits seul, accomplit sa vengeance personnelle et devient logiquement le centre du film. Cette passation est progressive, car non conflictuelle : un héros émerge, et devient, au lieu de l'enfant sauvé d'une mort certaine par son vieux compagnon, un homme mûr et autonome. Comme Christian Viviani l'explique, le *westerner* était présent, mais se trouvait rarement au centre de l'histoire : "Chaque grand héros était, en général, flanqué d'un old timer haut en couleur destiné à donner corps à l'idée d'apprentissage, ou simplement à donner une note de pittoresque comique"<sup>95</sup>. Le héros vieillissant cesse dans nos exemples d'être accessoire, en marge du héros, puisqu'il est censé incarner le héros que nous avons connu, plusieurs années plus tard. Il existe toujours un personnage jeune, mais c'est lui cette fois qui se trouve dans l'orbite du héros vieillissant. Dans ce type de récit, l'alliance entre les deux personnages est beaucoup moins évidente que dans *West of the Divide*. En effet, même si nous avons été prudente avec les schémas cycliques, force est de constater que dès la fin des années 40, les passages de relais se font beaucoup plus douloureux.

Cette tendance est illustrée par *Ride the High Country* (1962), qui met crûment en relief le manque d'un héros qui viendrait remplir son rôle. Dans ce film, Sam Peckinpah

---

<sup>95</sup> VIVIANI Christian. *Le Western*. op. cit., p. 142.

joue à démonter les attentes du spectateur en s'appuyant sur la familiarité de ce dernier avec le genre. Cela est manifeste dans une des premières scènes du film, qui illustre une course à laquelle Heck Longtree participe à dos de chameau (*fig. 5*) : l'Ouest dont il est question ici est finissant, son univers et ses valeurs cédant face aux assauts de la modernité.



*fig. 5.1*



*fig. 5.2*

*fig. 5 : Signe des temps, le chameau bat le cheval dans Ride the High Country (1962).*

Au niveau du casting, comme le note Christian Viviani<sup>96</sup>, ce ne sont pas des stars qui viennent s'illustrer, mais deux acteurs plus confidentiels, Joel McCrea et Randolph Scott - du moins si nous les comparons à John Wayne ou Henry Fonda. Si le schéma d'opposition entre le bien et le mal est bien présent, il n'en faut pas moins observer l'évidement progressif de la figure du héros tout au long du récit. Dans *Ride the High Country*, Steve Judd (Joel McCrea), ancien shérif, accepte de transporter un chargement d'or sur une route réputée dangereuse. Il s'associe pour ce faire à un ancien ami, Gil Westrum (Randolph Scott), et au jeune associé de ce dernier, Heck Longtree (Ron Starr). Westrum et Longtree comptent bien détourner le magot : si Longtree ne voit pas d'inconvénient à se débarrasser de Judd, son ancien comparse préférerait le convaincre de s'associer à eux. En chemin, les trois associés sauvent la jeune Elsa d'un dangereux mariage avec Billy Hammond, qui comptait la prostituer à ses frères. Elsa tombe sous le charme de Heck Longtree et suit le convoi, désormais en possession de l'or. Face à l'intégrité inébranlable de Judd, Westrum et Longtree décident de fuir avec le butin. Judd les surprend, et promet de les livrer à la justice lorsqu'ils auront atteint leur destination. Le groupe est cependant rattrapé par les frères Hammond. Heck tente de se battre, mais il est vite blessé, et se replie avec Elsa. Westrum et Judd unissent leurs forces dans la bataille, mais Judd est mortellement touché. Westrum lui assure qu'il assurera la

<sup>96</sup> Ibid., p. 123.

livraison comme cela était prévu, et Judd répond dans un dernier souffle : "*Je le sais bien. Je l'ai toujours su. Tu as juste oublié un temps, voilà tout*"<sup>97</sup>.

Dans ce récit, les "méchants" que sont les frères Hammond sont de facture plutôt classique (ils sont vulgaires, vénaux et maltraitent les femmes), et face à eux, du côté des "gentils", trois personnages se disputent donc la place - la figure du héros s'en trouve alors d'autant plus évidée. Steve Judd a une bonne réputation, mais il est trop vieux<sup>98</sup>, et condamné à risquer sa vie pour un maigre salaire. Son ancien ami Gil Westrum est également âgé, et qui plus est, appelé à le trahir (pour revenir, enfin, sur cette trahison). Peckinpah utilise ainsi Randolph Scott à contre-emploi, puisque l'acteur était plutôt habitué aux rôles de personnages bons et intègres<sup>99</sup>. Enfin, le jeune Heck Longtree, progresse, il est vrai, du statut de blanc-bec à un personnage plus héroïque. Néanmoins, il trahit lui aussi Steve, et participe de la suite d'événements qui aboutiront à la mort de ce dernier. Ce destin de traître est par ailleurs inscrit dès le début du film. Le personnage est introduit par une course à laquelle il participe à dos de chameau, ce qui constitue déjà une transgression vis-à-vis de l'éthique de l'Ouest, qui veut que le héros monte à cheval<sup>100</sup>.

Le jeune Heck se rachète dans la bataille finale qui oppose les trois personnages aux frères Hammond, mais Peckinpah ne donne jamais d'indices qui indiqueraient, ou traduiraient cette passation de pouvoir. Au contraire, le dernier plan du film montre Steve Judd, criblé de balles, assis sur le sol, qui s'effondre hors du plan (*fig. 6*). La caméra reste fixe, et ne montre alors plus que le paysage (le *High Country* du titre), et un fragment du corps de Judd. La place du héros lui revient, puisqu'il est le seul à avoir conservé une morale d'action claire, du côté de la loi et de ses principes : il accepte de transporter l'or, et malgré sa faible rémunération, ne pense jamais à le voler ; il intervient pour sauver la jeune Elsa d'un mariage douteux (et contrairement à Heck, sans espérer quoi que ce soit en retour) ; enfin, il est prêt, au nom de la Loi, à livrer son ancien ami au

---

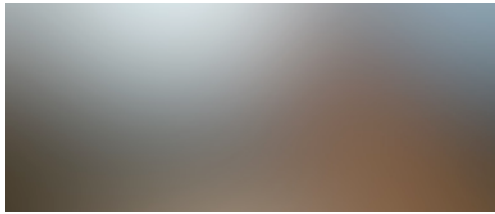
<sup>97</sup> "*Hell, I know that. I always did. You just forgot it for a while, that's all*".

<sup>98</sup> Nous n'introduisons pas ici de catégorisation des héros par rapport à leur âge : de l'aveu propre des personnages Steve Judd et Gil Westrum, il ne fait pas bon vieillir, et c'est l'un des thèmes essentiels qui anime leur discours.

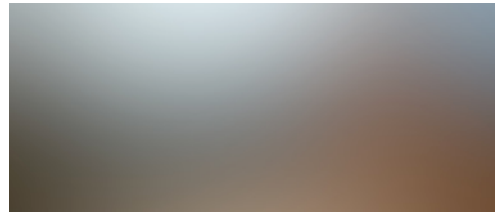
<sup>99</sup> BUSCOMBE Edward. "The Idea of Genre in American Cinema". 1995, p. 22.

<sup>100</sup> Nous empruntons ici son analyse à Edward Buscombe : "*Un cheval, dans un western, n'est pas seulement un animal mais un symbole de dignité, de grâce et de pouvoir. Ces qualités sont tournées en dérision lorsque le cheval entre en compétition avec un chameau ; et pour couronner le tout, c'est le chameau qui gagne*" ("*A horse in a western is not just an animal but a symbol of dignity, grace and power. These qualities are mocked by having it compete with a camel; and to add insult with injury, the camel wins*"), *ibid.*, p. 22.

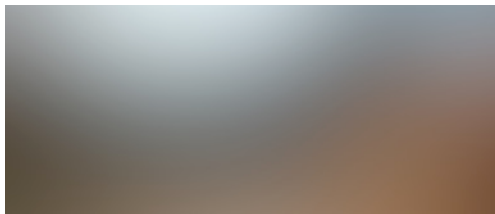
shérif après qu'il l'a trahi. Lorsque Judd quitte le plan, donc, la lignée héroïque reste brisée, la place du héros, désaffectée. Heck, seul candidat probable au poste, se rapproche en effet de Steve à la fin du récit : il refuse de le trahir une seconde fois, et avoue même que les derniers événements ont forcé son admiration envers lui.



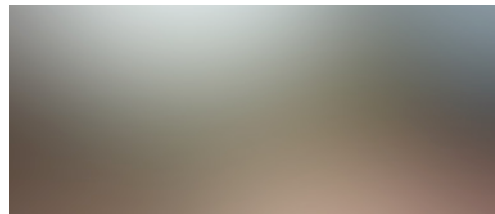
*fig. 6.1*



*fig. 6.2*



*fig. 6.3*



*fig. 6.4*

*fig. 6 : Steve Judd s'écroule hors du champ à la fin de Ride the High Country.*

---

Néanmoins, avant que Steve ne s'écroule, un plan nous révèle Heck, tenant Elsa par l'épaule. Gil, sur l'ordre de Steve, tient le jeune couple à distance. Il nous semble ainsi clairement suggéré que Heck épousera Elsa, dès lors qu'il est tenu à part du combat et de ses conséquences macabres. Plutôt que d'être le héros héritier de Steve Judd, il deviendra sans doute fermier (*rancher*) dans la propriété d'Elsa (la mort du père de celle-ci va également dans le sens de cette interprétation). Enfin, l'absence de paroles échangées entre Heck et Steve dans ses derniers moments achève de dessiner cette ligne brisée : les derniers mots de Steve sont pour Gil, traître repent. Steve Judd pardonne à son partenaire, et transforme ainsi la trahison en un moment d'égarement. Si transmission il y a, c'est d'un *old timer* à un autre : néanmoins, la conversion de Gil est un peu tardive pour que l'on puisse considérer ce personnage comme un héros à part entière. Il se rachète dans une ultime action courageuse : ce n'est pas assez pour être complètement le héros de l'histoire, mais trop pour ne pas prétendre à ce titre.

*Ride the High Country* questionne également l'héroïsme et sa temporalité en montrant directement le vieillissement des héros : c'est une façon de traiter le temps qui

passe dans le récit (les voitures, remplaçantes des chevaux, apparaissent dans le film) et le temps, effectif celui-là, qui a affecté le genre western<sup>101</sup>. Les westerns crépusculaires mettent ainsi en avant de "vieux" westerners<sup>102</sup>, et interrogent parallèlement la validité de la figure du héros : un héros, peut-il tirer de sa maturité un héroïsme renforcé ? La figure du vieil homme, de l'*old timer*<sup>103</sup>, souvent encore vert, croise celle du "never were" (celui qui n'a jamais été), parfois encore dans la force de l'âge, mais déjà dépassé. En ce qui concerne la prolifération de la version "âgée" du westerner, il existe une "aura de vieillissement"<sup>104</sup> qui semble baigner les westerns modernes, des westerns révisionnistes aux survivances plus isolées du genre dans les années 1980-2000 (malgré ce qu'on pourrait appeler un retour de flamme, relativement, des œuvres de Clint Eastwood au récent *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*, en 2007<sup>105</sup>). Le cow-boy semble nécessairement vieux, ou plus exactement *vieilli* : l'usage, à ce titre, d'acteurs s'étant illustrés dans le genre pendant leur jeunesse témoigne de cette intention. Le corps de l'acteur reste malgré l'âge identifiable, mais ce qui est perdu en force semble être compensé par la fascination suscitée. En effet, le vieillissement peut être un moyen de contourner une "norme ressentie comme insupportablement banale"<sup>106</sup> : cette norme, ce peut être celle du cow-boy droit dans ses bottes ("self-righteous"), téméraire, jamais décoiffé, d'âge mûr et fringant, etc. Autrement dit, vieillir, et donc ne pas mourir, c'est encore une façon de ne pas, de ne rien transmettre. Les raisons peuvent être multiples, mais à chaque fois, devenir un *old timer* revient à rejeter le dernier acte qui pourrait consacrer la carrière du héros. Si Thomas Dunson (ou Ethan Edwards) refuse de laisser Matt Garth (ou respectivement Martin Pawley) prendre la relève, Steve Judd préfère pardonner la trahison de son ami que de parler à celui qui incarne une "descendance" possible.

---

<sup>101</sup> VIVIANI Christian. *Le Western*. op. cit., p. 126.

<sup>102</sup> Le ton des westerns crépusculaires, résolument pessimiste, est ainsi évoqué par Christian Viviani qui parle de "vieux cowboys nostalgiques, à la chevelure grisonnante, aux rides émouvantes agonisant interminablement dans la mélancolie bleutée du crépuscule", *ibid.*, p. 123.

<sup>103</sup> La question du héros jeune, bien que parallèle, sera traitée séparément, car elle rejoint la catégorie des personnages non-héroïques car "non finis", que ce soit par un excès de jeunesse ou de bêtise. En un sens, en effet, le nerd est un personnage qui n'a pas su grandir, héros manqué car adolescent perpétuel.

<sup>104</sup> BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 48.

<sup>105</sup> *3:10 to Yuma* (Delmer Daves, 1957) présente également un héros d'âge mûr, mais avec cette particularité qu'il s'agit d'un homme normal, pour qui l'héroïsme n'a jamais été une option, mais qui soudainement va devenir sa raison de vivre, et de mourir : dans ce cas, l'héroïsme semble accompli *in extremis* (et présente une morale presque Épicurienne, pour laquelle il n'est jamais trop tard).

<sup>106</sup> BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 48.

Dans tous les cas présents, nous observons que le genre western traite souvent, et de façon réflexive, de la difficulté à faire émerger une lignée de nouveaux héros westerners<sup>107</sup> - ou peut-être cette difficulté exprime-t-elle autant la mort de l'Ouest, qu'une absence de désir de la part des personnages (qui ne veulent ni continuer, ni transmettre). Le spectateur voit, en effet, ces *old timers* refusant de céder leur place, ou des jeunes personnages qui ne sont tout simplement pas aptes à prendre le relais. Si on ne peut que supposer l'installation du jeune Heck dans un confortable foyer dans *Ride the High Country*, dans *The Magnificent Seven* (John Sturges, 1960), l'adolescent du groupe, Chico, décide sans aucune ambiguïté de se marier avec une villageoise, et de renoncer à une vie d'aventures. L'impossibilité de définir un cow-boy qui soit véritablement moderne suit donc deux lignes : dans un cas, celle du cow-boy de l'Ouest, doublement historique (au sens du genre, et au sens de l'historicité propre aux films) qui devient une figure usée au lieu de passer le relais, ou, à l'opposé, le chemin de héros toujours verts par nécessité, ne trouvant pas la relève nécessaire<sup>108</sup>.

### 3.2. La transmission symbolique, d'Est en Ouest

Le thème de l'obsolescence est donc récurrent dans le genre western, en tant que problème des héros, de leur idéal (la Frontière) mais aussi du genre cinématographique qui les illustre. L'émergence d'un héros central, se plaçant comme le responsable d'une situation, est recadré pour devenir polarité entre deux modèles possibles. Le magnétisme entre les deux figures, les oppositions, font de l'héroïsme non plus une donnée acquise, mais une question (quel est le personnage le plus adéquat à une situation, et plus profondément, à toute une époque ?) à laquelle le film se chargera de répondre. "Vieux", dans ce cas, n'est plus tant une question d'âge, que de modernité : un

---

<sup>107</sup> C'est un aspect traité par Richard Dyer, qui constate que la réflexivité va de pair avec la conscience d'une mort supposée du genre : "*Il existe des westerns, qui, en traitant de cow-boys vieillissants semble incarner un adieu au genre, c'est-à-dire que ces films manifestent leur conscience du genre tout en déclarant sa mort*" ("*There are Westerns that in dealing with ageing cowboys seem to be writing valedictories for the genre, which means signalling awareness of it even while saying it is dying*") in DYER Richard. *Pastiche*. op. cit., p. 94.

<sup>108</sup> Notons toutefois qu'un même mouvement est observable dans le camp des *villains* : dans *Unforgiven* (Clint Eastwood, 1992), le personnage de Munny (Clint Eastwood) semble redevenir un hors-la-loi du fait même d'une absence de nouveaux prétendants au rôle. Le Kid, au départ impatient de faire ses preuves, renonce après son premier meurtre. Il admet en effet plus tard : "*Je ne suis pas comme toi, Will*" ("*I ain't like you, Will*").

personnage peut être déjà laissé pour compte avant même d'avoir servi la cause héroïque. Tom Doniphon (*The Man Who Shot Liberty Valance*, John Ford, 1962) est représentatif de cette forme binaire opposant deux candidats à la position du héros, dans la mesure où il tisse également un jeu complexe entre héros contemporain et héros anachronique, entre héros véritable et héros fictif. Ce dernier aspect indique bien entendu un autre point d'ancrage possible pour problématiser l'héroïsme, mais il forme également un thème de prédilection de John Ford : dans nombre de ses films, entre le récit des actions réelles et le récit qui en assure la mémoire, il se situe en effet un écart (*Fort Apache* en constitue un exemple).

Dans *The Man Who Shot Liberty Valance*, Ransom Stoddard (James Stewart) et Tom Doniphon (John Wayne) présentent deux masculinités opposées, donc deux tendances possibles de l'héroïsme, et possèdent chacun, à l'inverse, des défauts qui leur interdisent d'endosser seul la place de héros (fig. 7). Tom Doniphon est un *rancher* qui présente tous les attributs iconiques de l'homme de l'Ouest, le chapeau, les éperons, une arme qu'il sait rapidement dégainer<sup>109</sup>, un aide fidèle (Pompey), et un comportement courageux que laisse supposer la réunion de ces signes. Il est le seul dans la petite communauté de Shinbone à s'opposer à Liberty Valance, hors-la-loi cruel qui terrorise la population, y compris le shérif. De l'autre côté, Ransom Stoddard constitue un élément extérieur ; venu de l'Est pour tenter l'aventure, de son propre aveu ("*J'avais pris la maxime d'Horace Greeley littéralement : va à l'Ouest, jeune homme, va à l'Ouest et cherche la célébrité, la fortune et l'aventure*"<sup>110</sup>), il porte des costumes noirs, parle un langage châtié, et, étant jeune juriste, ne jure que par ses livres de droit.

---

<sup>109</sup> Notons ici que la figure de l'arme à feu est capitale dans l'opposition entre Stoddard et Tom. Ce dernier insiste en effet constamment sur le fait que la capacité à manier une arme est ce qui les différencie (par exemple, Tom dit ainsi à Stoddard : "*Oublie ce que j'ai dit quand j'ai parlé de t'acheter une arme. Tu es un pied-tendre*" ("*Forget what I said about buying a gun. You're a tenderfoot*")).

<sup>110</sup> "*I had taken Horace Greeley's advice literally: Go West, young man, go West, and seek fame, fortune and adventure*".



fig. 7 : *L'homme de l'Ouest (John Wayne) face à l'homme de l'Est (James Stewart).*

---

Le récit travaille à déterminer qui, du local bourru, ou du jeune homme de Loi, est le plus apte à protéger la communauté de Shinbone des assauts de Liberty Valance. La faiblesse semble dans un premier temps du côté de Stoddard : il arrive à Shinbone par accident, car sa diligence a été arrêtée par la bande de Valance, qui l'a lui-même roué de coups. Pour Tom, il est donc un "*pied-tendre*" ("*tenderfoot*"), l'opposé du héros fort et courageux dont la ville a besoin. Néanmoins, si Tom possède la force de s'opposer à Liberty Valance, il n'utilise pas cette force pour l'empêcher de nuire une bonne fois pour toutes. C'est ainsi que peu à peu, Stoddard compense par la volonté et la rigueur morale la force et la compréhension de l'éthique de l'Ouest qui lui manque (faute, pense Tom, de savoir manier une arme à feu). Nous verrons dans un chapitre ultérieur que cette opposition entre un héroïsme physique et son versant plus mental constitue une illustration de la binarité Est / Ouest, et répond de deux définitions antithétiques de la masculinité américaine.

Le milieu du récit voit Stoddard s'élever au niveau de Tom : certes, il lui manque la force de son opposant, mais sa ténacité, révélée par la création d'une école et l'organisation d'une élection semble faire la différence. Cette dernière action déclenche la colère de Liberty Valance, qui s'en prend à Peabody, le rédacteur en chef alcoolique du journal local. Stoddard, révolté, va prendre la situation en main. Lors d'une scène capitale, Stoddard provoque Valance en duel. Malgré deux tirs imprécis, l'avocat réussit à tuer le hors-la-loi : cette action lui vaudra la gloire (fig. 8).





*fig. 8.1*



*fig. 8.2*



*fig. 8.3*

*fig. 8 : Un homme de l'Est devient héros de l'Ouest dans The Man Who Shot Liberty Valance (1962).*

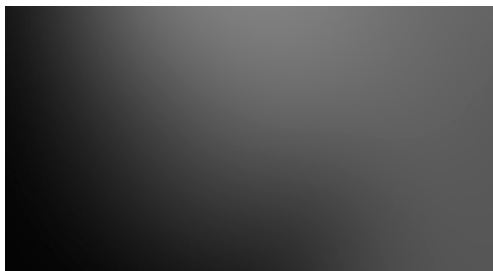
---

Tom arrive plus tard (c'est-à-dire trop tard), pour s'excuser piteusement. Entre un personnage qui vient de se surpasser, et un autre qui était tout simplement absent, aucune ambiguïté ne semble subsister : Stoddard, pourtant le plus faible au départ, est devenu le héros de l'histoire (et du même coup, de l'Histoire). C'est d'ailleurs lui qui recevra les honneurs et épousera Hallie, la femme à qui Tom faisait la cour. Un héros a été destitué, un autre a émergé. Nous pouvons dès à présent lire dans la victoire de Stoddard une portée symbolique évidente : le *westerner* est devenu anachronique, ses méthodes ne sont plus d'actualité. L'homme de l'Est l'a remplacé, et son iconographie supplante celle du *stetson* et du revolver : ce héros-là porte des costumes repassés, arbore des cheveux courts, et se sert de livres en fait d'armes<sup>111</sup>. Qui plus est, les méthodes propres au *westerner* (le duel, et sa forme canonique le *showdown*) ne sont plus les siennes en propre, puisque ce nouveau héros de l'Est peut momentanément s'en emparer. Nous reviendrons sur cette question, mais il nous faut avant tout éclaircir les enjeux propres au dénouement du film.

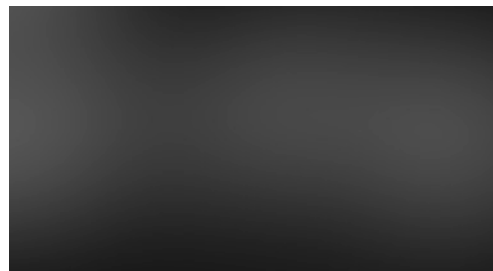
---

<sup>111</sup> Richard Dyer affirme ainsi que le meurtre de Liberty Valance symbolise l'établissement de la Loi (et nous serions tentée d'ajouter : de la civilisation) dans l'Ouest : "*an act that represents the establishment of Law in the West*" ("*un acte qui représente l'établissement de la Loi dans l'Ouest*") in DYER Richard. *Pastiche*. op. cit., p. 95.

Dans une dernière partie, les citoyens de Shinbone votent pour défendre le partage équitable des terres d'élevage. Stoddard, qui a incité depuis le début la petite communauté à se défendre contre les tenants de l'*open range*, est naturellement présent et reçoit une ovation. Tom profite du rassemblement pour parler à Stoddard, qui refuse de bâtir une carrière sur son exploit - un meurtre. Tom lui révèle alors qu'il n'est pas l'homme qui a tué Liberty Valance. De courts flash-backs, en insert, montrent une deuxième fois la scène, du point de vue cette fois de Tom, caché non loin des deux opposants pendant le duel (*fig. 9*). On apprend ainsi que c'est lui qui a tiré les coups mortels qui ont eu raison de Liberty Valance.



*fig. 9.1*



*fig. 9.2*

*fig. 9 : Le spectateur découvre la vérité ; c'est Tom Doniphon qui a tué Liberty Valance.*

---

Tom, lors de la conversation, n'est plus que l'ombre de lui-même : son visage est terni, il se tient voûté, il est décoiffé, mal rasé et sale. Pourtant, cette révélation fait de lui le véritable auteur de l'action héroïque, logiquement, le héros. Ce rétablissement de la vérité ne change paradoxalement rien au cours des événements (elle change tout pour Stoddard sur le plan psychologique, en revanche) : Tom renonce à Hallie, Stoddard poursuit sa carrière. La véritable question, dans ce cas, n'est pas de départager Tom et Stoddard sur le plan de l'héroïsme. Car, si nous faisons la part de l'intertextualité d'un film à l'autre dans la filmographie de Ford, et que nous nous rappelons la leçon du *Fort Apache* (John Ford, 1948), il faut constater que le héros, même fictif, reste le héros. Plus encore, ne sont des héros que ceux que l'Histoire se rappelle comme tels ; entre d'autres termes, mérité ou non, le qualificatif de "héros" repose avant tout sur une fiction.

Stoddard est donc le héros reconnu par la population (à commencer par les habitants de Shinbone), mais Tom est le véritable héros de l'histoire, pour nous spectateurs, puisque nous sommes mis dans la confidence lors de la scène d'aparté entre les deux personnages. C'est là, sans doute, que le bât blesse, et que l'héritage de *Liberty Valance* nous semble tout à fait décisif, dans le sens où il découpe le héros, figure

traditionnellement spécifique, comparable à aucune autre, comme double, ou bicéphale. Nous aurons besoin de retourner à cette notion d'un héros biface : de *Johnny Guitar* à *The Insider*<sup>112</sup>, l'action, et parfois l'héroïsme même doit pour fonctionner se diviser, se répartir entre deux personnages qui se compensent et se complètent, à l'opposé des films des années 80 qui pratiquent un héroïsme superlatif (par le muscle, le plus souvent) limité à un seul corps<sup>113</sup>. Ici, ce ne sont pas à des "tireurs à la *Jekyll et Hyde*"<sup>114</sup> (selon la terminologie de Rita Parks) que le spectateur a affaire, mais presque à la radicalisation de leur schizophrénie : la psyché héroïque est si divisée qu'elle nécessite deux corps pour exister.

La figure héroïque ne coïncidant pas avec un seul corps, elle se présente du même coup de manière diffractée, entre le héros mythologique, figure attendue du public (habitants de Shinbone ou public des salles), et le héros véritable, qui ne présente pas bien, mais qui sait encore s'acquitter de sa tâche. Naturellement, le héros n'est jamais une figure unique et isolée que dans une certaine mesure ; par exemple, dans *My Darling Clementine* (John Ford, 1946), la fratrie Earp entière bénéficie d'une aura héroïque. Mais c'est bien entendu Wyatt qui concentre toute l'attention, et se détache, au sein d'un groupe héroïque comme étant le plus héroïque de tous. En d'autres termes, il survit toujours<sup>115</sup>, attaché au héros, le principe de son unicité et sa spécificité, même lorsqu'il n'est pas un cavalier solitaire responsable de défendre les valeurs de l'Ouest. *Liberty Valance* opère le démontage de ce principe, pratique sa décomposition point par point : le héros, dès l'Ouest, pose Ford, est irrémédiablement une figure du divorce, entre image héroïque fantôme, et ce qu'elle cache, un véritable héros ressenti comme n'étant plus montrable<sup>116</sup>. Le titre même pointe le héros comme étant le lieu d'une énigme. Philip French parle ainsi de *The Fastest Gun Alive* (Russell Rouse, 1956) comme d'un "duel pour déterminer qui a la main sur le titre du film" ("a duel to determine who has the right to the

---

<sup>112</sup> cf. JAMES Nick. "No Smoking Gun". 2000, p. 205.

<sup>113</sup> Du moins en apparences : nous verrons à l'occasion d'une analyse plus approfondie de cas particuliers que les corps d'Action peuvent être moins monolithiques qu'ils n'y paraissent.

<sup>114</sup> PARKS Rita. op. cit., p. 51-52.

<sup>115</sup> Du moins, jusqu'à la rupture radicale que constitue *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969), où l'accent sera mis sur le collectif, quitte à absorber un héros possible dans le groupe, ou encore à introduire de possibles confusions entre le groupe des "gentils" et le groupe des "méchants".

<sup>116</sup> En tant que figure légendaire, le héros est au centre des questions sur la réalité et la portée de la fiction. En effet, nous nous rappelons ici cette observation : "L'interrogation sur la légende est consubstantielle au western", in LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. op. cit., p. 151.

*film's title*<sup>117</sup>). Potentiellement, l'expression "L'homme qui a tiré sur Liberty Valance" renvoie elle aussi à deux signifiants. Toutefois, l'histoire ne propose pas de résolution, puisque chacun a, à sa manière, tué le bandit. La formulation du titre entretient d'ailleurs cette ambiguïté<sup>118</sup> : c'est l'homme qui a *tiré* (*shot*) sur Liberty Valance auquel il est fait référence, pas à celui qui l'a *tué* ("*killed*"). En toute rigueur, "*The Man*" dans le titre forme le lieu d'un indécidable, puisque Doniphon et Stoddard ont bien *tiré* sur leur ennemi - c'est autre chose que de savoir quelles balles ont porté. Malgré son unicité traditionnelle, le héros est donc ici posé comme signe biface, ne renvoyant qu'à l'impossibilité de décider qui, au fond, est véritablement *le* héros. L'élément critique ne se situe pas ici au niveau de l'héroïsme, qui existe toujours comme valeur et comme visée ; mais entre la valeur et ses référents et représentants, une distance se crée.

Ces observations, directement associées à notre problématique des héros en crise, ou critiques dès lors même qu'ils sont héros, doivent être reliées avec un deuxième problème d'ordre généalogique. En effet, nous avons ici montré comment Tom et Stoddard (Wayne et Stewart) forment les deux faces d'un héros qui ne parvient pas à "tenir" dans un seul corps<sup>119</sup>, et qui participent d'un motif d'aller-retour, dès lors qu'il s'agit d'évaluer lequel est le plus héroïque des deux. Décider que Stoddard est le héros, c'est aller contre la réalité des événements telle qu'elle est révélée par Tom, et doublée d'un flash-back par John Ford pour entériner cette version. Dire que Tom Doniphon est le véritable héros, c'est oublier qu'il n'est le héros de personne, et que son exploit a seulement précédé sa déchéance (physique à tout le moins). Néanmoins, si la question du héros véritable trouve chez Ford la forme d'un indécidable, le sort du *westerner* et de sa succession, est soldé au bénéfice de l'homme de l'Est, ici Stoddard. Nous avons exposé précédemment comment les personnages étaient visuellement et symboliquement opposés, formant deux figures représentatives de l'Est et de l'Ouest ; rappelons-nous également que pour Will Wright, l'appartenance à l'Ouest, à sa mythologie empreinte du contact avec la *wilderness* est une sorte de minimum héroïque que le héros de western se

---

<sup>117</sup> FRENCH Philip. op. cit., p. 49.

<sup>118</sup> Cette ambiguïté n'est pas conservée pas le titre français, qui devient, de façon plus univoque, *L'homme qui tua Liberty Valance*.

<sup>119</sup> Notons ici que notre questionnement quant aux corps excédés est beaucoup plus large ; il orientera notre analyse des fonctions du muscle, cf. infra., p. 210-235.

doit de respecter ("c'est l'exigence minimale pour le héros que d'appartenir à l'Ouest et de ne pas être associé à l'Est, l'instruction et la culture"<sup>120</sup>).

À l'intérieur d'un western, Ford pose donc un certain anachronisme du personnage traditionnellement associé au genre, alors que d'autres exposeront la mort de l'Ouest au travers de symptômes, surtout topographiques, comme la fermeture des lieux d'élevage (*The Man from Larimie*, Anthony Mann, 1955), la progression des exploitations minières (*Pale Rider*, Clint Eastwood, 1985) et la progression du réseau ferré. Il est certain que Ford pose une figure comme étant dépassée, historiquement anachronique, et l'autre comme plus en phase avec l'esprit du temps. Tout d'abord, Tom Doniphon n'existe qu'au passé : il est mort lorsque l'histoire commence, et ne revit qu'à travers le récit de Stoddard. Une telle introduction nous présente un monde où les *westerners* appartiennent à l'Histoire, tandis que l'Est est devenu la figure symbolique d'actualité (tout le monde respecte Stoddard, l'appelle Sénateur). Le récit, malgré la faiblesse apparente de Stoddard, raconte ce glissement de la loi du plus fort à la démocratie, de l'arme de Doniphon (à laquelle son discours fait constamment référence) aux livres de Loi, et par là le passage d'une époque à l'autre, d'un régime symbolique à l'autre. Bien entendu, la dernière partie fait justice à Doniphon sur le plan de l'action, mais elle ôte définitivement toute actualité à la figure plus large du *westerner*. Lorsque Stoddard se rend, après le règlement de comptes, au vote opposant les tenants de l'élevage en liberté (*open range*) aux partisans des États (*statehood*), il se retrouve face à son adversaire cupide, Buck Langhorne. Celui-ci, pour inciter les citoyens à voter pour lui, accompagne son discours d'un spectacle, où un cow-boy fringant fait irruption à cheval dans la salle, et effectue un petit tour de lasso (fig. 10).

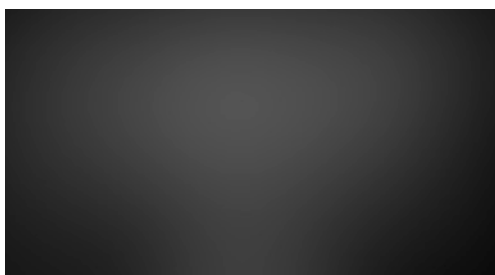


fig. 10.1

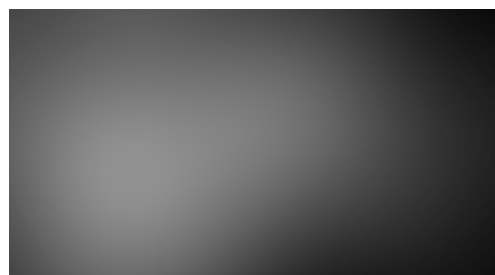


fig. 10.2

fig. 10 : Obsolescence d'un modèle : le westerner est réduit à l'état de divertissement.

---

<sup>120</sup> "the minimal requirement for the hero is that he belongs to the West and has no association with the East, with education and culture", in WRIGHT Will. op. cit., p. 57.



fig. 11.1



fig. 11.2

fig. 11 : Mort dans le présent du récit, Doniphon est recomposé comme image grâce à l'intervention de Stoddard, qui exige de le voir enterré avec ses bottes.

---

Ce dernier moment témoigne d'un renversement : le temps de la politique, du vote et plus largement de la culture de l'Est Américain a pris le pas sur l'Ouest, ravalé au rang de spectacle<sup>121</sup>, juste bon à divertir les foules pour gagner quelques voix. Bien sûr, Tom Doniphon, véritable *westerner*, fait irruption le temps de révéler la vérité à Stoddard : mais en lui avouant qu'il n'est pas l'auteur du meurtre de Valance, il le libère d'une culpabilité qui aurait pu le faire renoncer à ses fonctions politiques.

Enfin, le dernier hommage de Stoddard à la dépouille de Tom, des années plus tard, est également significatif, et achève de signifier l'obsolescence du héros de l'Ouest. Les enterrements prennent habituellement la forme de célébrations chez Ford, tandis qu'ici, l'adieu à Doniphon fait figure de contre-événement<sup>122</sup>. Face au corps de son ancienne connaissance, Stoddard tombe en arrêt, et cédant à la colère, exige qu'on l'enterre avec ses bottes, ses éperons, et son arme (fig. 11). Le vieux sénateur recompose ainsi Tom comme image<sup>123</sup>, en lui rendant son arme sans laquelle il ne serait pas un *westerner* digne de ce nom - et peu importe si Tom n'en portait plus depuis des années. Tout comme dans *The Alamo*, ce ne sont ni la vérité des faits d'armes, ni la justesse des symboles qui comptent : le héros (Stoddard) et le *westerner* (Tom) subissent au fond le même sort, condamnés à être l'image de ce qu'ils ne sont pas, ou plus. Nous voyons ici que malgré la

---

<sup>121</sup> Il ramène en un sens, aussi, le western à ses origines du côté du burlesque, cf. LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne, op. cit., p. 59.

<sup>122</sup> "Contrairement aux enterrements dans les autres films de Ford, celui de Tom est un événement socialement marginal, une image d'échec, de discontinuité et de perte" ("Unlike funerals in other Ford's films, Tom's is a socially marginal event, an image of breakdown, discontinuity and loss"), in PYE Douglas. "Genre and History. Fort Apache and The Man Who Shot Liberty Valance". 1996, p. 119.

<sup>123</sup> En ce sens, *The Man Who Shot Liberty Valance* semble annoncer des productions encore plus distanciées, comme *Buffalo Bill and the Indians, or Sitting Bull's History Lesson* (Robert Altman, 1976), où Paul Newman interprète un Buffalo Bill de pacotille, condamné à reproduire ses exploits sur la scène d'un cirque.

simplicité apparente de l'intrigue, les aller-retour entre héros fictif et réel tissent un fil sans fin. Cette ligne directrice est l'occasion de rebonds perpétuels : nous passons de l'avocat devenu héros de l'Ouest, à ce même personnage destitué lorsque nous comprenons que l'exploit à main armée est resté le fait du *westerner* ; puis le *westerner* meurt pour mieux se figer du côté de l'icône<sup>124</sup>, tandis que l'homme de l'Est se tient devant lui en chair et en os ; puis, enfin, la dernière scène dans le train, où un employé vient s'assurer du confort du héros local replace Stoddard en défaut, dans la mesure où lui sait qu'il n'est pas l'homme qui a tué Liberty Valance. Il est ainsi impossible de situer les personnages en les rattachant une fois pour toutes aux catégories de héros, ou non-héros : Stoddard symbolise certes la mutation des valeurs au profit de l'Est, mais sa victoire illusoire porte à faux : car l'exploit primitif, du duel remporté grâce à l'arme à feu, reste la seule forme possible de victoire. Le *westerner* n'est donc plus adéquat comme image, mais survit au travers d'une action dissimulée, dont il ne peut plus être l'auteur. L'homme de l'Est est certes vainqueur sur le plan de l'héroïsme, mais il a dû à cette fin dérober à l'homme de l'Ouest sa mythologie.

Pour qu'il y ait généalogie, il faut qu'un héros cède le pas à un autre. Ici, tandis que le passage de témoin s'effectue, c'est plus largement la figure du héros tout entière qui fait l'objet d'un réexamen critique débouchant sur une impasse : la qualité héroïque est voilée d'indécidable, entre deux corps, deux personnages, où l'un semble toujours de trop. L'image apparaît du même coup comme le seul mode d'existence possible pour le héros, ce qui explique la victoire (au regard de l'Histoire, au moins) de Stoddard : face à cette mutation déjà évoquée dans *The Alamo* (John Wayne, 1960), le *westerner* n'a d'autre choix que de se ranger à ce nouveau mode d'existence. Ce régime d'apparences constitue la seule forme viable pour le *westerner*, qui apparaît dans la dernière séquence de *Liberty Valance* sous les traits d'un homme acculé, épuisé, ombre d'une gloire passée.

---

<sup>124</sup> Ceci est facilité par le fait que le spectateur ne voit pas Doniphon devenir vieux : son visage ne nous est jamais montré lorsque Stoddard vient l'enterrer. Edward Gallafent mentionne que la vieillesse de Wayne est contournée par le film : *"Les séquences qui encadrent la scène montrent bien que le sens du film est orienté par la mort d'un personnage que l'on ne voit pas, ce vieil homme que Wayne est devenu ; il est peut-être suggéré ici que, dans ce nouveau monde de l'Ouest civilisé, cette figure de la vieillesse ne peut être questionnée qu'à la condition de se trouver déjà dans son cercueil"* ("The framing sequences make it clear that the meaning of the film turns on our consideration of its subjects in the light of the death of a figure we do not see, the old man that the Wayne character has become; perhaps the suggestion is that in the changed world of the developed West this figure can be the subject of such meditations only when he is in his coffin"), in GALLAFENT Edward. "Not With a Bang: The End of the West in *Lonely are the Brave*, *The Misfits* and *Hud*". 1996, p. 241.

En termes de transmission (ou de généalogie), d'un héros à l'autre, puisque c'est la question qui nous préoccupe dans ce chapitre, il faut donc réévaluer le legs du *westerner* aux héros qui lui font suite, qu'ils soient de l'Ouest ou non. À cet égard, deux films aussi différents que *Liberty Valance* et *Ride the High Country* (mais contemporains, sortis tous deux en 1962) forment les extrémités des possibles héroïques à la suite des hommes de l'Ouest. Dans le premier cas, Ford, déjà âgé, décrit la place du héros comme le lieu de toutes les fragmentations, entre deux figures incompatibles mais pourtant inséparables. De l'autre, Peckinpah nous met à face à un signifié (Steve Judd, seul personnage intègre du film) qui s'écroule et se sépare de son signifiant héroïque, laissant le signe "héros" n'exister qu'en creux. Le *westerner* tel qu'il est défini par le cinéma des années 60, léguerait, en dépit des apparences, une base déjà critique, donc instable, aux héros.

Surpeuplée ou désertée, la figure héroïque devient icône, image se signalant comme telle. Elle semble également habitée d'une aura mystique lorsqu'elle s'incarne dans des acteurs faisant figure de "monstres sacrés" (John Wayne, tout particulièrement). En somme, le vieillissement n'est pas le mal véritable qui ronge les héros : il constitue plutôt une manifestation physique, révélant l'incapacité du héros à se renouveler. Clint Eastwood, à une autre extrémité, se fait l'écho de ce devenir-image\_mortifère pour les héros. À l'Indien qui se plaint à Josey Wales de son grand âge ("*Il fut un temps où j'avais du pouvoir. Maintenant l'âge me rattrape doucement*<sup>125</sup>"), ce dernier répond : "*Ce sont plus les vieilles habitudes que l'âge*<sup>126</sup>". Autrement dit, ce n'est pas tant la vieillesse comme phénomène physique, entropique qui pose problème au héros au regard de sa mission : c'est l'habitude, la répétition du même, et son figement en image qui provoque un épuisement. Ainsi la répétition à l'envi du stéréotype du *westerner* peut avoir raison de l'intégrité de celui-ci : Steve Judd apparaît comme le dernier de sa lignée, tandis que Tom Doniphon ne reprend ses attributs de héros de l'Ouest que le jour de son enterrement. Pour les héros à suivre, l'homme de l'Ouest sera ainsi la figure la plus embarrassante qui soit, mais aussi la plus incontournable : si elle est usée par sa redondance, elle porte également celle-ci comme un drapeau, sur des visages familiers et usés par le temps.

---

<sup>125</sup> "*I used to have power. Now old age is creeping up on me*".

<sup>126</sup> "*It's more old habits than old age*".



## 4. DES *WESTERNERS* URBAINS : LE CAS DES VIGILANTES

La plupart des films d'action et de divertissement des années 1980-2000 usent et abusent de ressorts métanarratifs, même lorsqu'il ne sont pas identifiés comme pastiches (comme *Last Action Hero*, par exemple). Dans certains cas, la référentialité est si forte que les héros ne semblent pouvoir exister qu'en référence à, comme dans *Die Hard* et *Falling Down* (Joel Schumacher, 1993). Dans le premier cas, le policier John McClane se trouve seul pour défendre un building contre une attaque terroriste, un modèle qui n'est pas sans rappeler le héros solitaire de *High Noon*. C'est dans le discours, et ses multiples références à John Wayne et Roy Rogers, que le lien avec le *westerner* se tisse davantage - nous y reviendrons. Le personnage sans nom de *Falling Down* (Michael Douglas) semble quant à lui vivre une journée ordinaire jusqu'à ce que, excédé par un embouteillage, il abandonne sa voiture en plein trafic. C'est un personnage nerveux, qui invoque perpétuellement ses droits et sa qualité de citoyen américain, même dans les situations les plus anecdotiques. À cause de cette colère profonde qui l'anime, *D-fens* (du nom de sa plaque d'immatriculation) va progressivement réagir à toute sollicitation par la violence, et la situation s'emballe : il commence par détruire le magasin d'un commerçant à coups de batte de base-ball, puis finira par braquer un fast-food avec des armes d'assaut. Il semble pourtant répéter les principes d'action du héros, mais son parcours le place finalement, à sa grande surprise (puisqu'il pensait être dans son bon droit) du côté des méchants. La scène finale l'oppose à Prendergast (Robert Duvall, qui a joué dans des westerns, notamment *The Chase* d'Arthur Penn), un policier sur le point de partir à la retraite<sup>127</sup>. Leur face-à-face reproduit le *showdown* classique entre le shérif et le hors-la-loi, une référence internalisée et réfléchie par le discours de *D-fens*.

Dans les deux films, les héros sont conscients de la parenté de leur action avec celle, originelle, de l'Ouest. Dans *Die Hard*, le méchant Hans Gruber promet que cette fois, le héros ne s'en ira pas vers le couchant avec Grace Kelly : il se trompe<sup>128</sup>, puisque le cliché

---

<sup>127</sup> Ce motif de la domestication qui rattrape le héros, ou tout au moins le policier en fin de carrière est souvent présent dans le film d'action et le film criminel : dans *Lethal Weapon* et *Falling Down*, les deux policiers doivent partir à la retraite, fortement incités par leurs épouses. Nous pourrions également parler d'un motif de "la dernière affaire" qui vient conclure une carrière souvent tranquille, et remet en cause le départ (*Falling Down*, mais aussi *Seven*).

<sup>128</sup> Il se trompe même doublement, puisqu'il parle d'un départ conjoint de John Wayne et Grace Kelly ; il est aussitôt corrigé par McClane, qui, en bon héritier, est conscient de sa lignée. La

clôt le film, sur le mode du clin d'œil. Dans *Falling Down*, D-fens ne veut pas subvertir ce modèle, puisqu'il est persuadé d'être le héros. Il demande ainsi à Prendergast : "*Je suis le méchant [...] Comment est-ce arrivé ? J'ai fait tout ce qu'on m'a dit*<sup>129</sup>". Les deux exemples sont certes fort éloignés dans leurs intentions, l'un tenant du programme d'action, l'autre versant plutôt dans le drame, en marge de notre corpus. Cependant, les deux films utilisent la référence au western en l'insérant dans un décor urbain prégnant. C'est l'aspect le plus contradictoire du lien entre héros d'action et *westerner*. Si ce dernier voit parfois le monde qui l'a vu naître être gagné par la modernité, il reste quant à lui le témoin d'un autre temps, d'un autre espace (cette *wilderness* difficilement traduisible). Dans *Midnight Cowboy* (John Schlesinger, 1969), la contextualisation d'un homme de l'Ouest dans un décor urbain contribue à souligner son anachronisme, son inadéquation fondamentale à son époque. Le héros d'action se définit quant à lui par son appartenance à la ville : nous verrons plus loin qu'il va même jusqu'à faire corps avec son environnement. Il semblerait donc logique que ce héros d'action se situe davantage du côté de la tradition du film noir, autre genre urbain par excellence. Et en effet, nous retrouverons quelque chose du policier *hard-boiled* chez John McClane : nonchalant, il renâcle à prendre la situation en main, mais brille par son sens de la répartie et des bons mots. Là où cette tradition du noir est assimilée par le film d'action, de façon assez continue, l'opposition radicale de milieux entre le genre action et le genre western va générer une contradiction manifeste chez les héros.

Dans le western, la tension entre civilisation et espace sauvage (avec la Frontière comme point de contact) plaçait le héros devant un choix : il pouvait se fixer dans une ville naissante, ou s'éloigner vers l'horizon avec son cheval. Cette tension disparaît dès lors que l'urbanisation l'a emporté sur les grands espaces. À côté d'un *Midnight Cowboy* encore versé dans l'évocation mélancolique d'une époque révolue, les films de vigilantes des années 70 vont prolonger la figure du *westerner*, arrachée à son contexte d'origine. *Dirty Harry* (Don Siegel, 1971) et *Death Wish* (Michael Winner, 1974) convoquent tous deux la figure de l'homme de l'Ouest, mais comme présence fantomatique, qui vient hanter des héros imparfaits, trop violents pour être simplement héroïques. La ville a perdu son contrepoint, l'espace sauvage : le héros ne doit plus choisir entre les deux, mais plutôt prêter son corps à une morale fantôme qui a perdu sa géographie d'origine.

---

référence à *High Noon* n'est cependant pas fortuite car McClane est aussi peu aidé par ses concitoyens dans *Die Hard* que Gary Cooper l'était en son temps.

<sup>129</sup> "*I'm the bad guy [...] How did that happen? I did everything they told me to*".

La figure de l'homme de l'Ouest va ici devenir indépendante du genre qui l'a mis en scène, et surgit à l'envi pour pallier un héroïsme ressenti comme absent. Ressortir l'attirail du shérif ou du cow-boy, peut certes permettre de rattraper une lignée héroïque, mais cela peut également revenir à admettre que la relève n'a pas été assurée.

#### 4.1. Le vigilante à l'origine du héros d'action

Le vigilante est une figure particulière, dont l'action consiste à se faire justice lui-même. Ce principe est souvent alimenté par un esprit de revanche sur la société. Convaincu que les lois traditionnelles sont inefficaces, le vigilante prend la Loi entre ses mains, à la manière du *westerner*, et plus particulièrement du mercenaire, figure centrale du western des années 60<sup>130</sup>. Les années 70 ont vu l'éclosion d'un cycle de films construits autour de la figure du vigilante. Nous n'irons pas jusqu'à parler d'un genre, même si Thomas Schatz inclut quant à lui ces films sous la dénomination de "*film criminel urbain*" ("*urban crime film*"<sup>131</sup>). *Dirty Harry*, dont le titre même annonce l'impureté du personnage principal, en est le premier exemple en 1971, suivi de *Magnum Force* en 1973. En 1974, un autre vigilante, cette fois interprété par Charles Bronson, fait son apparition dans *Death Wish*. Le cycle des *Dirty Harry* sera complété par trois films (*The Enforcer*, 1976 ; *Sudden Impact*, 1983 ; *The Dead Pool*, 1988). *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) présente également un exemple de vigilante, mais fétichise beaucoup moins son personnage. Nous l'écarterons de ce propos, premièrement en raison d'un nombre de scènes d'action réduit. La scène de la tuerie perpétrée par Travis Bickle fait plus écho au film de gangsters qu'elle ne semble avoir alimenté le film d'action. L'accent est davantage placé sur la psyché instable de Bickle : son action semble davantage pathologique qu'héroïque. La critique du film porte justement sur l'héroïsation erronée de Bickle par la société. En revanche, dans *Dirty Harry* et *Death Wish* (et à plus forte raison dans leurs suites, plus réactionnaires), même si les expéditions punitives des personnages sont questionnées, il est suggéré que le héros agit avec sincérité, pour défendre une cause encore noble. Contrairement à *Taxi Driver*, il n'est jamais suggéré que le meurtre génère un plaisir, tout au plus, une libération.

---

<sup>130</sup> Cf. VIVIANI Christian. *Le Western*. op. cit., p. 44.

<sup>131</sup> SCHATZ Thomas. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. 1981, p. 34.

*Dirty Harry* et *Death Wish* imposeront donc des modèles qui vont irriguer le héros d'action des années 80 et régler la transition problématique du western à l'action. Au-delà de ces deux cycles qui deviennent peu à peu contemporains des premiers films d'action, le thème du vigilante s'est prolongé, quoique de façon un peu marginale. *The Brave One* (Neil Jordan, 2007) constitue un remake de *Death Wish*, à la nuance qu'il substitue à l'architecte Paul Kersey une animatrice de radio interprétée par Jodie Foster - l'originalité résidant dans le choix d'un vigilante de sexe féminin<sup>132</sup>. Par ailleurs, Vin Diesel, acteur associé au genre Action, s'est également illustré dans un scénario similaire (*A Man Apart*, F. Gary Gray, 2003)<sup>133</sup>. Cependant, le vigilante mutera pour former, combiné à des héros issus d'autres genres, le héros d'action des années 80-90. C'est principalement en tant que figure de transition que nous nous attacherons à l'étudier.

Inspirée par la morale de l'Ouest, l'action idéale du vigilante repose sur l'autonomie ("*Personne ne livre mes combats*"<sup>134</sup> dit Tom Doniphon dans *The Man Who Shot Liberty Valance*) une justification de la vengeance ("*Je considère que cet endroit me doit quelque chose et je compte bien recevoir mon dû*"<sup>135</sup>, *The Man from Laramie*) et enfin un certain manichéisme ("*Il y a le bien et il y a le mal. Chacun doit faire l'un ou l'autre*"<sup>136</sup>, Davy Crockett dans *The Alamo*). Ces critères constituent la base et la rationalisation de la quête du vigilante, et nous voyons qu'elle est directement issue du western. En peu de mots, son credo peut se résumer ainsi : peu importe la légalité des moyens, seule compte la fin, c'est-à-dire une action purificatrice libérée du droit officiel et de sa pesanteur administrative. Nous pouvons nous rappeler l'analyse de Warshow sur les figures du gangster et du *westerner*, dans le sens où les deux figures majoritaires du cinéma américain dans les années 40 sont toutes les deux incarnées par des hommes armés ("*men with guns*"<sup>137</sup>). Mais contrairement au gangster dont l'énergie n'est jamais placée

---

<sup>132</sup> Ce film emprunte d'ailleurs à une autre tradition, celle du "*rape revenge film*" telle qu'elle a été isolée par Yvonne Tasker. Il s'agit, littéralement, de films illustrant une vengeance féminine faisant suite au viol de la protagoniste (*Mortal Thoughts*, 1991 ; *Eye for an Eye*, 1996), cf. TASKER Yvonne. *Working Girls: Gender and Sexuality in Popular Cinema*. 1998, p. 102.

<sup>133</sup> Nous pourrions ajouter *The Punisher* (Jonathan Hensleigh, 2004) et *The Crow* (Alex Proyas, 1994) à cette liste, qui se situent au carrefour du film de vigilante et de l'adaptation de comic books, ainsi que *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003) mettant lui aussi en scène un vigilante de sexe féminin - là encore l'hybridité générique (entre western, film de gangsters et film d'art martiaux) est manifeste.

<sup>134</sup> "*Nobody fights my battles*".

<sup>135</sup> "*I figure this place owes me something and I intend to make it pay*".

<sup>136</sup> "*There's right and there's wrong. You got to do one or the other*".

<sup>137</sup> WARSHOW Robert. op. cit., p. 105.

sous contrôle, et tend même à l'explosion perpétuelle, le cow-boy et ses avatars sont des figures contenues, à l'énergie rentrée, sinon apaisée. Cawelti reprend cette analyse de Warshow dans un sens qu'il nous faudra approfondir : le *westerner* résout la contradiction qui consiste pour un héros droit à faire usage de la violence en donnant sens à cette violence<sup>138</sup>. La violence représente également un autre aspect crucial de la figure du vigilante : même s'il semble prendre goût à sa quête violente et vengeresse, ce personnage considère son action comme une compensation de l'inaction des autorités, selon le motif, qui deviendra récurrent dans les années 80, de la trahison des élites. En ce sens, le vigilante prend en charge toutes les scories de la société : dans *Death Wish* et *Dirty Harry*, le vigilante apparaît au travers de son action comme une survivance du *westerner* dans un espace qui pourtant constitue l'antithèse géographique et symbolique de l'Ouest. Le vigilante, particulièrement dans le cas de *Dirty Harry*, semble même pousser la figure du "*m[a]n with guns*" à son paroxysme. Dès le premier film de la franchise, la figure de Harry Callahan, incarnée par Clint Eastwood est associée à celle, tout aussi puissante, du Magnum .44. Il a souvent été affirmé<sup>139</sup>, à raison, que cette arme accède au rang de personnage dans le film. Elle est l'objet d'un discours appuyé de la part du policier dans *Dirty Harry*, qui explique ainsi au voleur tenté de résister à son arrestation : "*Comme ceci est un Magnum .44, le plus puissant feu du monde, et qu'il t'arracherait net la tête, il faut te demander : "Ai-je de la chance ?". Alors, en as-tu, minable ?*"<sup>140</sup>". Le pouvoir de fascination de l'arme est accentué par son appropriation par Clint Eastwood, qui la porte d'une main, à bout de bras, en marchant d'un pas décidé vers ses opposants. Le deuxième film de la franchise, intitulé de manière programmatique *Magnum Force*, prolonge ce motif et en fait un signe puissant, dès le générique d'ouverture : celui-ci, apparemment dépouillé, présente le bras tendu de Harry Callahan, tenant l'arme, sur un fond monochrome rouge (fig.12). Les crédits se succèdent, tandis que ce plan fixe apparent se révèle être un zoom très progressif, presque imperceptible. À la fin du générique, le bras effectue un tour à 90 degrés, de sorte que la caméra se retrouve face au canon du Magnum ; le spectateur entend alors la

---

<sup>138</sup> "Une des sources de l'attrait du cow-boy en tant que héros vient peut-être de la façon dont il résout cette ambiguïté en donnant un sens moral à la violence" ("Perhaps one source of the cowboy hero's appeal is the way in which he resolves this ambiguity by giving a sense of moral significance and order to violence"), in CAWELTI John G. op. cit., p. 88.

<sup>139</sup> *The Long shadow of Dirty Harry*, Gary Leva, 2008.

<sup>140</sup> "This being a .44 Magnum, the most powerful handgun in the world, it would blow your head clean off, so you might want to ask yourself: "Do I feel lucky?". Well, do you, punk?" (traduction originale, version française du film).

voix de Harry reprendre le discours précédemment évoqué (ainsi visé, il a la sensation que le policier s'adresse à lui). Le générique est clos par le tir venant de l'arme, dont le son se superpose à celui d'un claquement de portes - en concordance avec le début du film. C'est le son qui permet de sortir de cette rêverie autour de l'arme, pour entrer dans le monde du récit. Néanmoins, cette courte introduction contribue à fétichiser un peu plus l'arme de l'inspecteur Harry, et à affirmer encore la nature de sa méthode, exclusivement punitive.



*fig. 12.1*



*fig. 12.2*



*fig. 12.3*



*fig. 12.4*



*fig. 12.5*



*fig. 12.6*



*fig. 12.7*



*fig. 12.8*



*fig. 12.9*



*fig. 12.10*



*fig. 12.11*



*fig. 12.12*

*fig. 12 : Une ode au Magnum .44 en ouverture de Magnum Force (1973).*

---

Alors que l'Ouest semble subsister au travers du mythe du shérif intouchable, il a disparu spatialement : reste l'impureté de la ville. Dans ces films de vigilante, la ville est tracée comme une structure carcérale, dans laquelle se déplace et se répand une criminalité qui prend une forme épidémique, gazeuse : le mal est partout, surgissant de nulle part. La rue est le motif topologique et graphique dominant, scène ouverte où toute personne seule est automatiquement agressée<sup>141</sup>. Toutefois, cette violence se répand et gagne les espaces privés, comme dans le cas de l'agression à domicile de la femme de Paul Kersey (*Death Wish*), ou les épisodes finaux des aventures de l'inspecteur Harry. Dans ce dernier cas, les enquêtes mènent fortuitement le personnage dans des appartements où règne la luxure : violence sans limites et perversion sexuelle sont étroitement liées dans le discours propre à ce sous-genre. Cet espace, à la fois visuellement éloigné de l'Ouest, mais proche de lui au travers du motif de la corruption, va voir émerger le modèle des héros de la Frontière comme dernière chance de purification. Un contexte qu'on pourrait presque qualifier d'anti-Ouest (le contraire de la géographie étendue et sublimée du *Wild West*) verra donc surgir paradoxalement le héros vengeur comme seul modèle possible pour les deux personnages. Nous avons vu à travers l'exemple de *Liberty Valance* que l'emploi de l'arme à feu distinguait le vrai héros du pied-tendre (*tenderfoot*) : le vigilante reprend également cette distinction à son compte, en entretenant un rapport d'identification avec ses armes qui ne sont pas,

---

<sup>141</sup> Nous retrouverons ce motif dans notre analyse des films de super-héros (dans *Spider-Man*, principalement), cf. infra., p. 563-567.

comme pour le policier, les moyens de la légitime défense mais les instruments d'une purge à grande échelle. En somme, si l'on s'en tenait là, le vigilante pourrait apparaître comme une réactualisation du *westerner*, réinséré dans un contexte urbain tandis que sa morale d'action reste intacte ; néanmoins, son anachronisme est en quelque sorte inversé par rapport à celui des personnages de westerns "crépusculaires". Pensons une fois encore à la matrice que constitue *Liberty Valance* : dans ce cas, l'inadéquation d'une figure à son époque était vue comme mortifère et le *westerner* s'en allait avec l'Ouest mythique, malgré la validité de ses méthodes. Dans les films de vigilante, l'inverse se produit : une figure trop vite enterrée est ramenée à la vie, en tant que seule source d'héroïsme possible - même si cela doit conduire à une impasse.

## 4.2 Une double origine du vigilante

Le vigilante semble ainsi une figure incontournable, non pas à cause d'un héroïsme évident, mais au contraire d'un héritage multiple soumis à de lourdes turbulences. Le lien entre le *westerner* et le vigilante est fréquemment opéré, et semble presque relever de l'évidence ; ainsi David Morin-Ulmann voit le personnage de l'inspecteur Harry (*Dirty Harry*) comme l'exemple d'une "*satire de l'homme sans passé*", relevant pourtant d'un héroïsme tout historique, ceinturé par les figures tutélaires que constituent le *westerner* et le gangster (selon le texte fondateur de Warshow)<sup>142</sup>. Le visage d'Eastwood joue le rôle de trait d'union d'une tradition à l'autre, mais semble perdre une partie de l'héroïsme qu'il possédait encore avec nonchalance chez Leone ; Pierre Berthomieu parle ainsi de l'inspecteur Harry comme étant affecté d'une "*impuissance héroïque*"<sup>143</sup>. Nous aurions tendance à parler davantage de déplacement : car Harry Callahan, même s'il emprunte le corps d'Eastwood n'hérite pas de son passé de *westerner*, mais plutôt d'une autre tradition, celle de *High Noon*. Le film de vigilante fait l'économie du récit classique ("*classical plot*") tel qu'il est présenté par Will Wright. Dans ce schéma classique, caractérisé pour Wright par *Shane* (entre autres), le personnage s'intègre à une société

---

<sup>142</sup> "Le personnage de l'Inspecteur Harry se nourrit de ces artifices et des valeurs trois fois exposées par Sergio Leone, puis par D. Siegel : satire de l'homme sans passé, solitude entre nihilisme cultivé et héroïsme de la raison hollywoodienne. Mais quel est-il, cet héroïsme ? C'est celui, traditionnel, du self made man à l'assurance constante traversant l'histoire américaine et ses spectacles, du cow-boy au gangster. Ces deux êtres incarnent deux vertus d'Outre-Atlantique : détermination et énergie", in MORIN-ULMANN David. "Figures de la justice et de la morale". 2007, p. 116.

<sup>143</sup> BERTHOMIEU Pierre. *Le cinéma Hollywoodien. Le temps du renouveau*. 2005, p. 18.



faible<sup>144</sup> à laquelle il est étranger, et qu'il finit par défendre malgré ses réticences ; dans le mouvement final, il vainc le "méchant", mais doit quitter la société, ou perdre le statut acquis grâce à ses bonnes actions. Dans le schéma inversé que représente le récit de transition, le méchant n'est plus le personnage face auquel le héros s'inscrit dans une polarité. Il est toujours présent, certes, mais l'opposition de fond est celle qui existe entre le héros et la société à laquelle il appartenait. Les vigilantes, eux, reprennent bien toutes les actions canoniques du western, de l'aide apportée aux citoyens au duel final ; mais le lien, aussi ténu soit-il, qui existait entre eux et la société est définitivement rompu.

La "société" est d'ailleurs en pleine mutation dans *Death Wish* et *Dirty Harry* : l'héroïsme imparfait de Kersey ou Callahan répond aussi de l'angoisse de l'homme blanc face à l'émergence des minorités<sup>145</sup>. Alors que des voyous blancs tuent sa femme et violent sa fille, Kersey ne s'en prendra qu'à des bandits noirs. Callahan, quant à lui, est toujours affublé d'un partenaire, noir ou latino, dont le destin est de recevoir les balles auxquelles le vigilante est miraculeusement imperméable. De cette manière, le héros blanc est isolé, séparé des femmes, des minorités raciales, de tout ce qui n'est pas lui. La société est pour le vigilante l'endroit d'une diffraction : elle est toujours secourue par le héros, et préserve au moins (nous verrons que cela n'est pas une évidence) une source d'action, une possibilité pour le personnage d'être dans l'*agir*. De l'autre côté, elle ne rend rien au personnage, tient même à s'en distancer : même si le vigilante peut connaître un certain succès médiatique, devenir un modèle (*Death Wish*, *The Dead Pool*), le personnage est séparé de ses contemporains. Nous pensons ici à cette analyse de Gilles Deleuze, qui fournit une définition du héros de l'Ouest du côté de l'action : "*C'est en tant que représentant de la collectivité que le héros devient capable d'une action qui l'égale au milieu et en rétablit l'ordre accidentellement ou périodiquement compromis*"<sup>146</sup>. Pour le

---

<sup>144</sup> "les citoyens ordinaires des petites villes [...] se sont emparés des rôles habituellement réservés aux méchants" ("*the ordinary citizens of the towns [...] have taken over the usual roles of the villains*"), in WRIGHT Will. op. cit., p. 80.

<sup>145</sup> Nous pensons également à Richard Dyer qui explique : "L'accent placé sur les charmes et les dangers de la ville dans de nombreux films noirs classiques - ces charmes étant incarnés par les clubs de jazz, ces dangers par l'obscurité - renvoie à la perception, par les blancs, d'une ville devenant l'espace des noirs, menaçant même pour les hommes blancs, sans parler des femmes" ("*it may also be that the emphasis in so much classic noir on the allures and dangers of the city - allure represented through nightclub jazz, dangers through darkness - speaks of a white perception that the city was increasingly becoming a black space threatening even to white men, leave alone women*"), in DYER Richard. *Pastiche*. op. cit., p. 129.

<sup>146</sup> Cf. DELEUZE Gilles. *Cinéma : I. L'image mouvement*. 1983, p. 202. Gilles Deleuze y définit l'action héroïque comme étant nécessairement dépendante d'une "médiation", en s'appuyant sur *The Big Sky* d'Howard Hawks, entre autres.

vigilante, c'est du côté de la représentativité que le bât blesse. Les éléments persistent, mais le lien entre eux semble liquidé : le héros ne peut représenter la société puisque il lui est étranger en tous points. En ce sens, la filiation du vigilante avec le *westerner* correspond à une radicalisation de ce que Will Wright appelle le schéma de transition.

Le western n'est pas le seul genre évoqué par les films issus de ce cycle de vigilantes. Les diverses analyses de cette figure ambiguë de justicier rendent compte d'un vaste nombre de références, et donc de généalogies multiples. David Morin-Ulmann repère trois héritages littéraires se rapportant à *Dirty Harry*, celui du "*hard-boiled*", un courant "*social et journalistique*" et enfin une tendance "*gothique*", que Michel Cieutat semble confirmer lorsqu'il parle des héros reaganien, héritiers des vigilantes des années 70 comme d' "*anges exterminateurs*"<sup>147</sup>. *Dirty Harry*, *Death Wish* et *Taxi Driver* anticipent sur la fascination pour les armes à feu que développera le genre action dans les années 80, et plus particulièrement sur l'usage d'armes disproportionnées par rapport à leur contexte d'usage. Enfin, le héros de guerre et le vétéran, figures héroïques problématiques s'il en est, ne sont pas en reste, du côté de Travis Bickle évidemment, mais chez Harry Callahan également, dont il est rapidement dit qu'il est un ancien Marine. Ce tissage d'éléments disparates tend à donner un effet opposé à la référence au *westerner* : plutôt que de rapprocher le vigilante d'une action unique originellement fixée dans l'Ouest, elle emprunte à tous les univers, sature le personnage de codes synonymes de force et de domination, empruntés cette fois à une variété de genres.

Gangster et *westerner*, comme les a isolés Warshow, constituent deux héritages qui sont fondus pour former un être hybride, mais toujours identifiable par l'usage iconique du pistolet. Le vigilante serait dans ce cas une version de ce "*m[a]n with guns*", dans le sens où il hérite de la morale du *westerner*, et de son flegme, mais aussi en tant qu'il entretient un rapport avec la ville qui rappelle l'urbanité des films de gangsters. Elle est ainsi décrite par Warshow : "*pour le gangster, seule la ville existe ; il doit l'habiter pour la personnifier : pas la ville réelle, mais cette ville dangereuse et triste que l'on s' imagine, qui est bien plus prégnante, celle qui résume le monde moderne*"<sup>148</sup>. Ainsi le vigilante semble hériter des deux figures tutélaires du cinéma américain, en associant leurs aspects les plus contradictoires : hystérie et flegme, Ouest et urbanité. Malgré cette forte

---

<sup>147</sup> CIEUTAT Michel. Préface. 2007, p. 12.

<sup>148</sup> "*for the gangster there is only the city; he must inhabit it in order to personify it: not the real city, but that dangerous and sad city of the imagination which is so much more important, which is the modern world*", in WARSHOW Robert. op. cit., p. 101.

référentialité au niveau générique, le personnage du vigilante émerge dans la diégèse comme personnage anhistorique. Il existe en effet une forme d'atemporalité chez ces figures. Celle-ci est double : nous assistons à la fois à une négation de l'Histoire lorsque le *westerner* est convoqué sans que cela soit vu comme un anachronisme (au contraire, ce sont presque les policiers des seventies qui sont vus comme détachés de leur époque), et une multiplication de références qui vise à faire de ces personnages une sorte de héros tout-en-un, justicier, policier, shérif, un peu gangster même, tout cela réuni en une seule figure totémique.

Dans les deux films, la dette du vigilante au *westerner* est clairement affirmée (nous verrons en détail comment) : cela indique-t-il, qu'en l'absence d'un nouveau héros adéquat aux espaces urbains, la seule solution est de copier les héros de l'Ouest ? Notons que si "copie" il y a, elle se fait à l'endroit d'un schéma narratif minoritaire, dit "de transition". Toutefois, la référence pourra jouer sur deux points : au niveau des récits, la reprise d'une narration typique caractérise l'action du héros ; mais à l'intérieur même des récits, il est développé toute une relation formelle et symbolique entre le personnage et l'homme de l'Ouest. Entre une morale issue de la Frontière, mais qui a perdu son contexte géographique, et une situation de crise (l'extension mortifère du crime dans la cité) à qui un héros véritable fait défaut, le vigilante ferait alors surgir dans l'interstice une figure originale, du mauvais cow-boy combiné au gentil criminel.

#### 4.3 *Dirty Harry* : le legs comme dette

Dans *Dirty Harry* (Don Siegel, 1971), l'inspecteur de police Harry Callahan est connu pour ses excès et ses problèmes avec l'autorité. Lorsqu'un tireur embusqué commence à terroriser la ville, par ses meurtres et ses lettres de menace signées Scorpio, Harry va transformer son enquête en quête personnelle. Il tient personnellement à retrouver le tueur et à l'éliminer sans plus de procès. Ses supérieurs essaient de l'en empêcher, bien que Harry, dès le début de l'histoire, leur ait clairement exposé sa morale : "*Quand un homme adulte poursuit une femme avec l'intention de commettre un viol, je tire sur le salopard. C'est ma politique*"<sup>149</sup>. C'est précisément cette légèreté avec les principes de l'exercice de la Loi qui va empêcher Harry d'arrêter Scorpio, puisque l'illégalité de ses

---

<sup>149</sup> "*When an adult male is chasing a female with intent to commit rape, I shoot the bastard. That's my policy*".

procédures empêche continuellement l'arrestation du meurtrier, même une fois qu'il a été identifié. Jusqu'au bout, Harry continue cependant d'opérer selon sa morale d'action personnelle. Sans pouvoir prétendre à être un film d'action, *Dirty Harry* rassemble une somme de situations qui vont nourrir le genre : *Lethal Weapon* (Richard Donner, 1987) reprendra ainsi la négociation du policier avec un homme prêt à se suicider, tandis que *Die Hard* citera la course qui mène le héros d'une cabine téléphonique à l'autre, ainsi que le rendez-vous des personnages au stade (pour un *showdown* qui se déroulera finalement ailleurs, dans ce dernier cas). Si *Dirty Harry* nourrit en situations des films ultérieurs, sa scène finale relève bien de la citation, puisqu'il s'agit d'un *showdown*<sup>150</sup> prolongeant un peu plus le dialogue avec le genre western.

Le *showdown* en question a lieu sur le site d'une carrière, dans ses tunnels, conduits et autres aménagements industriels (fig. 13). Au terme d'une poursuite qui mène les deux personnages près d'un cours d'eau, Harry tire sur Scorpio avant que ce dernier puisse faire de même. Le corps sans vie du criminel tombe à l'eau. Harry avance alors sur un ponton, contemple le corps de son ennemi. Enfin, il sort son étoile d'inspecteur de son étui, la regarde elle aussi, avant de la jeter à l'eau, et de rebrousser chemin (fig. 14). À ce moment, le corps de Harry n'est plus qu'une minuscule silhouette visible dans un plan d'ensemble, révélant d'ailleurs un paysage curieux, espace résiduel entre la zone industrielle et la ville. Un travelling arrière (probablement couplé à un zoom arrière) isole et absorbe la figure de Harry, qui s'éloigne, solitaire, reprenant une déambulation cette fois sans but apparent.



fig. 13.1

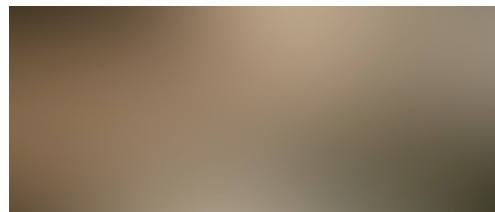


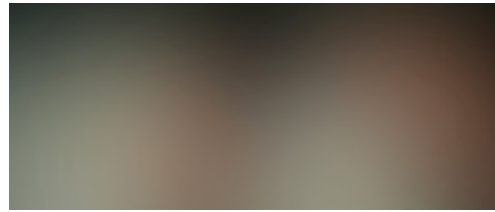
fig. 13.2

fig. 13 : Harry Callahan absorbé par un paysage à l'identité trouble dans *Dirty Harry* (1971).

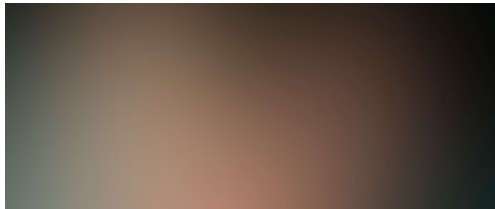
<sup>150</sup> Autrement dit, la confrontation entre le gentil *marshall* et le hors-la-loi, face-à-face.



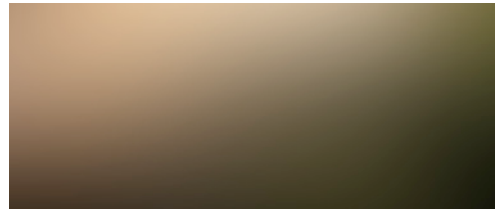
*fig. 14.1*



*fig. 14.2*



*fig. 14.3*

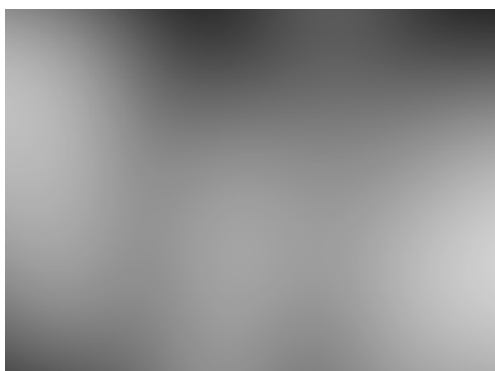


*fig. 14.4*

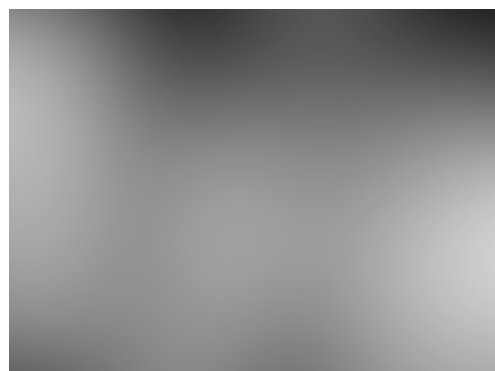
*fig. 14 : Harry jette son étoile dans les mêmes eaux qui ont avalé le méchant Scorpio.*

---

Ce dernier geste signale l'acceptation de sa condition de vigilante, puisque Harry choisit de tuer Scorpio au lieu de l'arrêter, et renonce enfin, dans un geste éminemment symbolique, à la loi officielle. La loi personnelle a donc pris le pas sur la loi commune, et plus largement la loi de l'Ouest est rappelée, à travers le signe de l'étoile, isolé et longuement exposé par un gros plan. Le jet de l'étoile par Harry renvoie directement à la scène finale de *High Noon* (Fred Zinnemann, 1952), dans laquelle ce geste a une valeur comparable : il ne s'agit donc pas d'un simple clin d'œil, mais de la remise en circulation d'un symbole.



*fig. 15.1*



*fig. 15.2*



fig. 15.3

fig. 15 : Le Marshall Will Kane (Gary Cooper) renonce à son statut dans *High Noon* (1952).

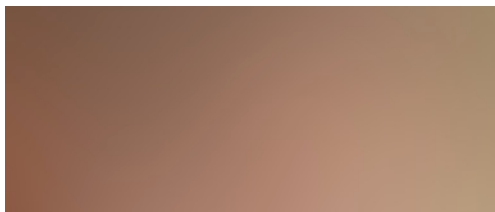
---

Dans ce dernier film, le *marshall* Will Kane, au terme d'un combat seul contre tous, a purgé la ville de sa pourriture. Cependant, dégoûté de l'absence de soutien de ses pairs, et sans doute des meurtres qu'il a dû accomplir malgré la promesse faite à son épouse, il jette son étoile au sol, avant de partir avec sa femme, comme il aurait dû le faire dès le début du film. Dans l'économie de *High Noon*, ce dernier geste entérine la solitude du héros : il a dû agir seul, il part sans reconnaissance, et dégoûté des autres et de lui-même (fig. 15). Will Kane constitue ainsi une occurrence de héros solitaire, qui ne veut pas être héroïque, mais, qui, en vertu d'une morale stricte est le dernier rempart de la cité contre le mal. Ainsi, lorsque Harry jette lui aussi son insigne, il ne convoque pas le *westerner* pour trouver sa morale d'action : il l'a déjà mise en application pendant toute la durée du film. Du point de vue de Harry, ce n'est pas lui qui agit d'une façon inhabituelle, c'est la société, qui en ignorant sa part de dégradation, le force à la prendre en charge<sup>151</sup>. La figure du *westerner* que convoque Harry ne représente pas un palliatif, puisqu'elle dessine déjà, en creux, l'action que Will Kane est contraint de mener : Harry rappelle à lui l'Ouest, mais pour mieux échouer. Will Kane dans *High Noon* n'est déjà plus, en effet, l'homme de loi conquérant dont Harry Callahan pourrait se faire l'héritier : il est un vieux *marshall*, dont l'action, pourtant nécessaire, est menée solitairement, et n'est pas sanctionnée par la célébration, ou l'agrément de la foule. Dans les deux cas, de *High Noon* à *Dirty Harry*, le refus de l'insigne amorce la sortie du héros du film. Dans *High Noon*, les villageois se pressent autour de Will Kane et de sa femme après qu'il a tué son ennemi Frank Miller, mais ne disent mot. Après son dernier geste symbolique, Will Kane prend la

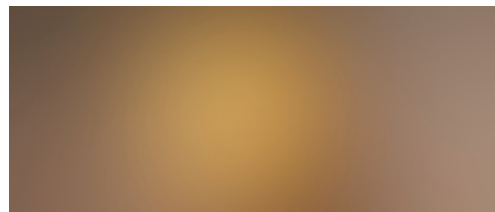
---

<sup>151</sup> Ainsi Harry dit lui-même à son nouveau coéquipier : "Maintenant tu sais pourquoi on m'appelle *Dirty Harry*. Je récolte tous les sales boulots" ("Now you know why they call me *Dirty Harry*. Every dirty job that comes along").

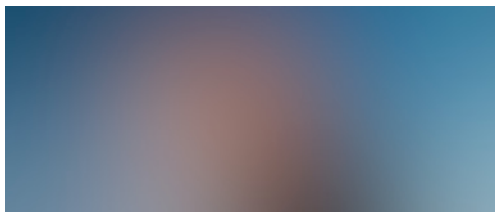
route et s'éloigne, selon une logique que *Dirty Harry* semble filer - mais Harry a même perdu la possibilité d'un public (interne à la diégèse, à tout le moins). L'héritage, ou la filiation de Will Kane à Harry Callahan constitue donc le legs d'un manque, ou de qualités lues en négatif : quel que soit l'honnêteté ou le dévouement des deux personnages, ceux-ci sont voués à sauver des "villageois" (*townspeople*) dont il ne connaîtront pas la gratitude. Il est vrai, cependant, que ce départ est remis en perspective par le retour de Harry Callahan dans quatre films, qui le voient encore officier au sein de la police californienne. De plus, le jet de l'étoile constituait à l'origine une véritable rupture : elle signifiait l'abandon du rôle de shérif pour retrouver une vie domestique. Dans *Dirty Harry*, l'étoile apparaît dès le début du film, à la faveur d'un fondu enchaîné qui la lie avec l'objet le plus présent du film, le Magnum .44 d'Harry.



*fig. 16.1*



*fig. 16.2*



*fig. 16.3*



*fig. 16.4*

*fig. 16 : L'ouverture de Dirty Harry : du symbole de la loi à l'objet qui en permet l'exercice.*

---

Lorsque le policier jette son étoile dans la scène finale, ce n'est pas tant pour abandonner la loi, que pour affirmer, inversement au générique, la séparation de l'arme des lois qui régulent son usage. L'étoile disparue, reste le Magnum : ce n'est pas un hasard si le second film de la série *Dirty Harry* se nomme *Magnum Force* et s'ouvre avec le générique que nous avons décrit.

Aussi opposées soient la petite ville de l'Ouest et la métropole carcérale dessinée par Siegel, les deux espaces sont au fond écrasés l'un sur l'autre : espaces ouverts à la pourriture, au crime et au désordre, peuplés d'une foule aveugle qui ne sait pas reconnaître ses intérêts, dont la seule chance réside dans l'émergence d'une figure

unique, qui va prendre en charge l'ensemble d'une situation. D'une époque à l'autre, le mal n'est certes plus localisable, et la Loi de l'Ouest a muté en une loi policière apparemment inadéquate. Mais dans les deux cas, la solution d'action reste réduite : refuser toute forme d'intégration à la société pour pouvoir mieux la sauver d'elle-même, et accepter en guise de conclusion la poursuite d'une déambulation sans fin. Car si Will Kane part avec sa femme, Harry Callahan l'a, lui, perdue pour toujours. Si le vigilante de San Francisco forme une continuité avec l'action du cow-boy de l'Ouest, c'est pour mieux en entériner les échecs. D'un film à l'autre, d'une époque à l'autre, il y a eu conservation des gestes, des fins, et de ce parcours qu'amorce dans le dernier plan une déambulation en forme de parenthèse ouverte ; la visée du parcours, elle, s'est entre temps évidée. Le vigilante se manifeste comme une figure éminemment paradoxale, qui confirme l'impasse que constitue une action issue d'un Ouest fantasmé, tout en confirmant la vivacité de la figure du *westerner*, incontournable pour celui qui prétend à l'héroïsme.

#### 4.4 *Death Wish* : une fiction faite action

*Death Wish* (Michael Winner, 1974) reprend des thèmes proches de ceux de *Dirty Harry*, et semble même épouser cette structure de "l'inadéquation adéquate" précédemment exposée. En effet, Harry a perdu sa femme par la faute d'un chauffard, ce qui peut expliquer son appétence pour la vengeance ; de son côté, Paul Kersey, dans *Death Wish*, doit faire face à la mort de sa femme et la folie de sa fille, après qu'elle ont été agressées chez elles par trois jeunes malfrats. Toutefois, cet épisode traumatique fait ici partie de la diégèse et constitue dès lors une justification, ou à tout le moins une excuse pour le comportement du personnage. Les deux personnages ne croient aucunement à l'efficacité des instances censées faire respecter l'ordre et la justice. Comme Harry, Paul Kersey est appelé à devenir un vigilante, bien que, contrairement à lui, son métier ne l'y prédestine pas. Lors de promenades nocturnes qui deviendront sa raison d'être, il va tuer de sang-froid les truands qu'il surprend en flagrant délit (de vol, viol et autres). Son action fait la une des journaux, et rapidement inquiète la police qui peine à l'identifier. Le public en revanche goûte cette justice d'un nouveau genre, et très vite les voleurs et autres bandits font face à une forme d'insurrection populaire. Kersey est cependant rattrapé dans la dernière partie du film, et l'inspecteur qui le traque à contrecœur lui propose de faire disparaître l'arme de ses crimes s'il accepte de quitter la ville de façon permanente. Kersey part pour Chicago, et un dernier plan nous montre son visage souriant, devant le spectacle d'une agression : sa mission pourra continuer.



Le début de notre analyse fera ici écho à celle de Jean-Baptiste Thoret, puisque nous voyons également dans le voyage professionnel de Paul à Tucson le point nodal du film, où le personnage, qui déjà éprouve un désir de vengeance, trouve la forme adéquate à son action dans celle de l'homme de l'Ouest. En effet, le client qui le reçoit en Arizona, Aint Jainchill, l'emmène dans une reproduction d'une ville de l'Ouest, qui selon lui sert de décor de cinéma. Au moment de la visite de Kersey, un show a lieu : une scène primitive, où un *marshall* empêche le vol d'une banque (fig. 17). Dans un premier temps, le cadre saisit à la fois les acteurs du spectacle et les touristes qui les regardent, tandis qu'un contrechamp dévoile, en gros plan, le visage de Paul, qui regarde attentivement l'action en train de se dérouler. Puis, au fur et à mesure que le spectacle se déroule, le contrechamp au regard de Paul n'est plus la scène saisie comme telle, mais son contenu filmé comme action d'un western (fig. 17.12). C'est-à-dire que par l'entremise du regard de Kersey, nous sommes passés à une action filmée comme simulacre (se produisant avec une scène et un public identifiable), à une action, toujours simulacre, mais ayant acquis un pouvoir de réalité<sup>152</sup>, puisqu'elle est lisible, pour nous, comme le cliché de scènes similaires répétées dans l'histoire du western au cinéma. Le plan qui ouvre la séquence, montre d'ailleurs la ville de pacotille ("*a phoney western town*" comme la qualifie Jainchill) en plan d'ensemble, et au premier plan, une corde de potence, symbole de la vengeance à venir : dans l'économie du film, mythologie de l'Ouest et action légitime du vigilante coïncident parfaitement.



fig. 17.1

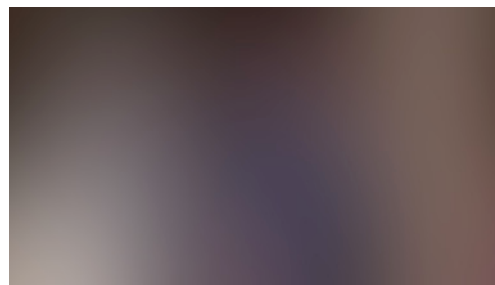


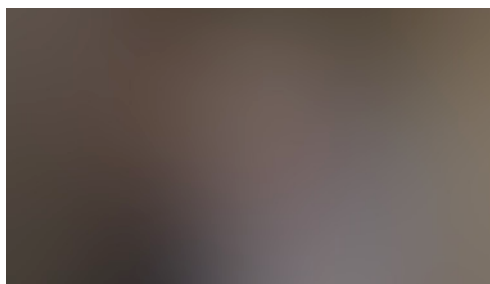
fig. 17.2

---

<sup>152</sup> Un tel chemin rappelle le récit de *Westworld* (Michael Crichton, 1973), situé dans un futur indéterminé. Là, les touristes ont accès à des vacances inédites, qui reprennent le décor de trois genres cinématographiques (western, cape et épée, péplum). Si ces vacances permettent aux clients de vivre leur propre *showdown*, elles sont garanties sans risques, tout au moins jusqu'à ce que les robots du parc d'attraction décident de se rebeller. Yul Brynner, figure emblématique du western, incarne l'un de ces robots, finalement exécuté par un touriste devenu le héros du jour - mais sans que l'Ouest, resté simple décor de carton-pâte, ne nourrisse le sens de cette action.



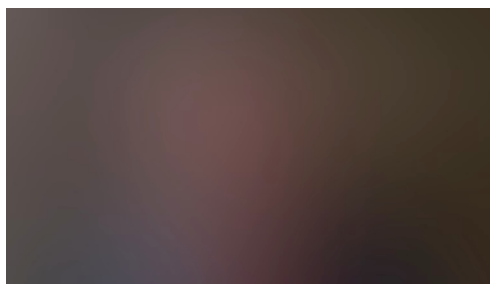
*fig. 17.3*



*fig. 17.4*



*fig. 17.5*



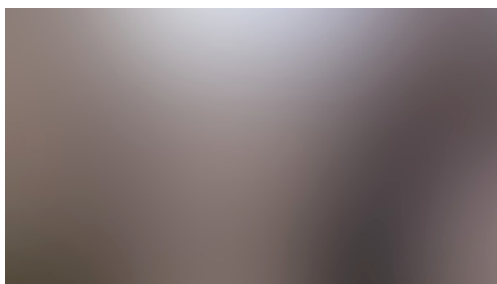
*fig. 17.6*



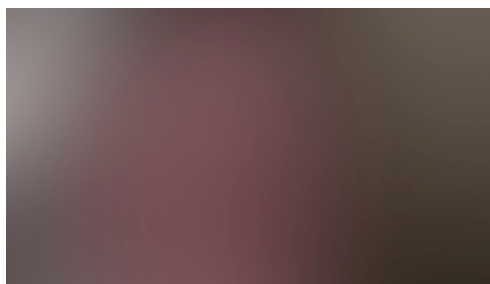
*fig. 17.7*



*fig. 17.8*



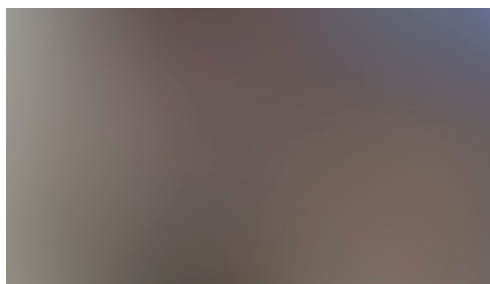
*fig. 17.9*



*fig. 17.10*



*fig. 17.11*



*fig. 17.12*



fig. 17.13



fig. 17.14

fig. 17 : Une ville de pacotille contient un programme d'action dans *Death Wish* (1974).

---

En rentrant de son voyage, Kersey ouvre le cadeau que Jainchill lui a offert avant son départ : un pistolet, qu'il lui avait présenté comme ayant appartenu à un certain Candy Dan en 1880. Ce dernier don achève donc une transmission qui pour nous peut déjà constituer une forme de filiation. Seulement, il ne s'agit plus d'un pont d'une fiction à une autre (de *High Noon* à *Dirty Harry*, comme dans le cas précédent), mais à l'intérieur de la fiction, une autre fiction qui du coup apparaît comme fantôme, mais dans laquelle Kersey va puiser le programme de son action en tant que vigilante. Inversement, l'ancienne vie de Paul, figée dans l'introduction du film présentant les vacances idylliques du couple à Hawaï, va subir une déréalisation, alors que le western va se cristalliser comme formule d'action. Lorsque Paul rentre d'Arizona, il reçoit, cruellement, les photos de ses vacances : tandis qu'il les manipule, les photos nous apparaissent naturellement déformées dans l'espace, par un effet de perspective. Nous passons ainsi de la vision directe (l'ouverture édénique du film), à sa copie, pâle fiction : l'image de la femme de Kersey n'est justement plus qu'image, mais une image-objet vue comme épaisseur de papier, et plus pour le contenu qu'elle représente. Inversement, l'Ouest fantôme de la puissance et de Candy Dan a pris une tenue, un volume qui va se matérialiser encore davantage : car Paul abandonne bien vite les photographies, pour ouvrir le paquet de Jainchill. La vision de l'arme, comme objet en volume, ouvre elle sur une suite possible : c'est cette fiction faite objet qui va fonder l'action du vigilante. L'héroïsme à venir (bien que discutable) semble calcifié dans l'arme, qui possède une qualité de fétiche, comme le Magnum .44 dans *Dirty Harry*<sup>153</sup>. Si le western est l'endroit où se joue le réalisme au prix

---

<sup>153</sup> C'est là une des différences du film de vigilante avec l'Action des années 80 : dans cette période ultérieure, c'est le corps qui devient porteur des valeurs que l'arme incarnait. Le corps devient même une arme, comme nous le verrons avec le cas d'Arnold Schwarzenegger, ou plus simplement dans *Lethal Weapon*, dont le titre renvoie directement au personnage de Martin Riggs (Mel Gibson).

de la mythologie<sup>154</sup>, il faut constater que *Death Wish* revient de façon réactionnaire sur l'absence de complémentarité entre les deux. Le film affirme au contraire, par l'intermédiaire de l'épisode du spectacle<sup>155</sup> la possibilité d'un retour *réel* à l'Ouest qui passe par sa validation en tant que mythe : nous voyons ici une tendance qui va se confirmer dans les décennies suivantes, lorsque le *westerner* n'est plus une référence historique attachée à l'époque de l'Ouest, mais le contenu d'un spectacle filmique.

Dès lors, la qualité de *westerner* du vigilante sera totalement intégrée à la diégèse. Paul Kersey va lui-même entériner cet état de fait, cette fois-ci par le discours, au second degré. À la fin du film, l'inspecteur Ochoa rend visite à Paul à l'hôpital, alors qu'il vient d'être arrêté. Il lui dit alors : "*Faites-vous muter dans une autre ville et je jeterai ce pistolet dans le fleuve [...] Nous voulons que vous quittiez New York. Pour toujours*"<sup>156</sup>. Le vigilante prend ici une valeur politique : non seulement son action compense celle, inefficace, des autorités, mais elle inspire lesdites autorités à penser une Loi indépendante des lois. Alors que Kersey devrait être arrêté pour homicide, son action est reconnue légitime par un inspecteur qui est davantage gêné par les retombées médiatiques éventuelles de l'affaire que par le choix moral de Kersey. La réponse de ce dernier à l'inspecteur est révélatrice : "*Inspecteur ? Avant le coucher du soleil ?*"<sup>157</sup>. Tandis que le *show* de Tucson menait Kersey du spectacle vu à la reconstitution d'une scène (celle de sa vengeance propre), ses derniers mots ramènent sa série de meurtres dans le rang du spectacle, grâce à la citation stéréotypée tirée des westerns. Elle est également importante dans la mesure où elle replace la figure du vigilante dans la polarité entre le gentil shérif (ici, l'inspecteur Ochoa) et le "méchant" dont il faut débarrasser la ville. Ceci nous mène au fond à la question essentielle, car il faut bien reconnaître que ni Harry Callahan, ni Paul Kersey ne peuvent coïncider totalement avec le statut de héros. Leur morale trop approximative, leur action principalement égocentrée, et parfois violente sans raison,

---

<sup>154</sup> BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 49.

<sup>155</sup> La référence au western ne nourrit d'ailleurs pas que les héros en devenir. Lorsque Clint Eastwood joue dans *Pink Cadillac* (1989), ce sont ses ennemis, des néo-nazis, qui s'entraînent dans un décor de western, comme si l'impasse éprouvée par les vigilantes pouvait surgir dans d'autres films, avec d'autres situations, du côté des méchants - l'acteur Eastwood sert ici néanmoins de lien.

<sup>156</sup> "*Get a transfer to another city and I'll drop this gun in the river [...] We want you out of New York. Permanently*".

<sup>157</sup> "*Inspector? By sundown?*".

une forme de cruauté leur valent le plus souvent le qualificatif d'anti-héros<sup>158</sup>. Pourtant, l'héroïsme revient les chatouiller, les rattraper, comme si toute action de protection, ou de punition (cette Loi sublimée par Callahan et Kersey) *devait* emprunter un parcours héroïque - ici, en forme de détour, résultant dans l'aporie.

Qu'est-ce qu'un vigilante ? C'est une figure interstitielle plutôt qu'un héros. Comme chez nombre de figures émergeant dans les années 70, et par la suite, l'action et la morale y subissent un divorce, une diffraction radicale. Les moyens ne sont plus seulement disproportionnés par rapport aux fins, mais ils en sont indépendants. Dans ce contexte de partage entre l'âme et le corps (le reflet, dans le personnage, de ce divorce), l'homme de l'Ouest apporte en réponse un catalogue de gestes, un reste de spectacle converti en morale de l'action, des emblèmes (étoile, fusil ou pistolet, etc.) ; manque le milieu originel, l'Ouest. En réalité, le vigilante est construit comme un héros qui n'a *aucun* milieu, puisque la ville, sorte de monstre dévorant, équivaut à l'absence de lieu, à la perte de tous les repères essentiels. Les vigilantes tâchent donc de compenser la perte d'un espace par la reproduction, symbolique et visuelle, de l'action du western. Mais cet apport (ce legs, dans la perspective d'un passage en forme d'héritage), dessine un manque substantiel, à l'intérieur de ce "plus" héroïque que la convocation du *westerner* laissait pourtant augurer. Dans le cas de *Dirty Harry*, Harry Callahan se fait l'héritier d'une dette déjà contractée, dont il renforce la gravité en affirmant un reste de lignée. Parallèlement, Paul Kersey, dans *Death Wish*, arrive à convertir le spectacle désuet du *marshall* sauvant la banque en programme de lutte contre le crime. Mais dans un dernier mouvement, il se replace du côté de la pourriture dont il cherchait à purger les villes.

Les années 70 semblent ainsi condamner les héros potentiels ; la lignée héroïque n'est pas brisée, mais seulement viciée : celui qui essaie encore, dans un dernier sursaut, de jouer au *marshall*, deviendra au mieux un *drifter*. La période concernée, légèrement en amont de notre chronologie est fréquemment identifiée comme l'époque des anti-héros, de la psychologisation des figures classiques et du pathos gagnant les corps par le biais d'un nouveau jeu (la Méthode) et de scénarios libérés du *happy end*. Dans ce contexte, brossé à grands traits, le vigilante s'impose comme une figure pivot, qui articule le réalisme crépusculaire des westerns après-guerre avec la violence décomplexée à venir dans les années 80. Bronson et Eastwood sont bien, dans ces deux

---

<sup>158</sup> Remarquons que le qualificatif de "vigilante" permet de contourner le problème, en évacuant le concept d'anti-héros.

incarnations, associés aux années 70 (malgré la prolongation de leurs deux cycles respectifs) : leurs deux corps, leurs deux visages restent les emblèmes de la période. Néanmoins, à un niveau structurel, ils lèguent aux héros à venir le poids paradoxal d'un fort héritage, du côté de la référence générique, et, paradoxalement, une certaine anhistoricité.

Plus largement, nous pouvons anticiper sur la conséquence de telles mises en forme du côté d'une *définition* de l'héroïsme : cette décennie, souvent lue comme le moment du triomphe des anti-héros, pourra nous permettre de nuancer de telles catégories. Ce n'est pas tant que l'anti-héros remplace le héros dans les années 70, mais l'héroïsme qui cherche à s'exprimer, quand bien même tout s'y oppose. Les anti-héros ne seraient pas, dans ce cas, contre l'héroïsme, mais c'est l'héroïsme lui-même qui fait retour, qui se dessine comme contre-modèle puisque le contexte n'est plus adapté à son émergence. La particule "contre" peut sembler erronée : né de la rencontre entre le gangster et l'homme de l'Ouest, malgré la contradiction inhérente à cette combinaison, le vigilante constitue moins un retournement de l'héroïsme que son fléchissement, lors de concessions à d'autres figures corollaires.

## 5. HOMMES DE L'OUEST : LE DILEMME DU HEROS ET DU SPECTACLE

### 5.1 Les années 80-90 : une difficulté théorique

L'héritage du héros de western est toujours à double tranchant. Il peut permettre à un personnage de retrouver la gloire d'une action passée, de reprendre la main sur son destin (*Death Wish*), mais en retour, il signale l'inadéquation du personnage à son milieu. Parfois, le legs est tout bonnement négatif (*High Noon* inspirant *Dirty Harry*), mais ce qui a été perdu socialement est compensé par le corps, qui se fait actif, violent, en relation avec une arme iconique - le visage de Clint Eastwood dans ce cycle est aussi emblématique que son Magnum<sup>159</sup>. Si ce corps violent - et violenté - va perdurer dans la

---

<sup>159</sup> Nous avons pourtant précisé plus haut que le film de vigilante se distinguait du film d'action par son absence de fétichisation du corps ; il ne s'agit en aucun cas d'une contradiction, puisque

décennie suivante, l'idéal masculin et sa forme physique vont largement évoluer. En marge, le *westerner*, sa visibilité comme ses impératifs narratifs, vont garder une obsédante présence. La figure du vigilante incarne ce paradoxe : obsolète, le *westerner* l'est sûrement, mais il reste la seule source d'héroïsme dans un monde urbain, violent et désorganisé.

Nous n'affirmerons donc pas que les héros des *actioners* des années 80 sont des versions post-modernes des hommes de l'Ouest<sup>160</sup>, en dépit d'un parcours autour du western et de la référentialité. Ceci correspondrait à une lecture cyclique du genre, selon laquelle les années 80 représentent une "*période creuse*"<sup>161</sup> pour le western : apparemment disparus, les *westerners* survivraient à travers la morale des personnages de films d'action. En somme, le *westerner* aurait seulement changé de costume. Le héros d'action hérite bien de son homologue de l'Ouest, mais de façon détournée. Les citations visuelles fonctionnent de façon immédiate, mais en termes de *nature*, l'*action hero* se connecte au *westerner* par le biais d'un autre personnage. Le vigilante permet de combiner le double héritage du policier *hard-boiled* et du *westerner*. Alors que le milieu de l'Ouest est liquidé, il reste le milieu urbain du privé ou du policier, ainsi que leur fêlure essentielle. Nous éviterons ainsi les raccourcis journalistiques, qui font, entre autres, d'Arnold Schwarzenegger un "*Cary Grant avec des pectoraux*"<sup>162</sup>. Si Schwarzenegger est lié au cinéma classique, il emprunte davantage aux errances martiales de Charles Bronson, lui même héritier d'un western reformulé. L'héritage, parfois direct par le biais de la vignette, se joue par rebonds dès lors qu'il affecte la fabrique du héros.

Le héros de film d'action reprend souvent des allures de shérif prenant seul en charge le destin d'une cité, soit. Pour nous cependant, il est important de ne pas en conclure que le héros d'action solde la mémoire du *westerner* : celui-ci continue d'exister, même marginalement, dans la production cinématographique hollywoodienne. Le héros d'action est le résultat d'un aller-retour entre *hard-boiled* et *westerner*, et forme avec ses deux parents une trilogie qui va générer d'intéressants dialogues réflexifs. *The Big Lebowski* (Joel et Ethan Coen, 1998), sorte d'état des lieux satyrique, nous intéressera

---

l'iconicité du visage d'Eastwood n'équivaut pas à la fétichisation du corps de Schwarzenegger (par exemple). Là, c'est le corps dans son entier, comme masse musclée, qui fait image.

<sup>160</sup> "À l'image de Ronald Reagan et de John Wayne, ce sont des cow-boys modernes et solitaires, et peu importe si le cheval s'est mué en puissante moto, en voiture de course ou en avion", in FAUVET Pascale. "Le héros reaganien ou l'expression d'un mythe du "rêve américain" ". 2007, p. 159.

<sup>161</sup> LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. op. cit, p. 21.

<sup>162</sup> Nous avons déjà évoqué cette expression repérée par Jason Hoberman dans notre introduction, cf. infra., p. 18.

particulièrement, puisqu'il présente la particularité de discuter des trois figures en même temps. Certes, le film n'appartient pas au genre Action : mais ce nouveau détour, avant d'affronter le genre Action et tant que tel, nous permettra de mieux cerner pourquoi le *western*, le *hard-boiled* et l'*action hero* se télescopent sans cesse, et appellent même, de par leur nature, cette friction entre héroïsmes.

## 5.2 *The Big Lebowski* : croisements génériques

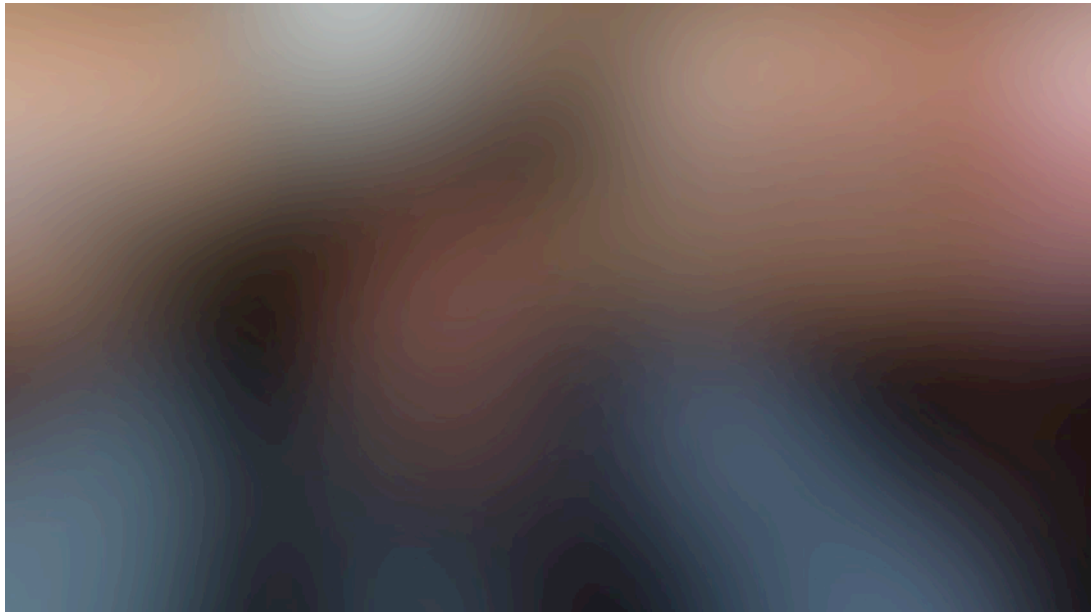
Dès sa séquence d'ouverture, *The Big Lebowski* (Joel Coen, 1998) est l'occasion d'un retour en arrière, vers une époque qui ne pourra être racontée que par le truchement de ressorts nostalgiques, ceux-ci participant souvent d'une relecture au second degré<sup>163</sup>. La référence, pour le héros potentiel, sera celle du héros comme personnage de film, et non comme figure vivante. Autrement dit, le *western* n'est pas convoqué en tant que figure de l'Ouest, reliée à sa période historique, mais tel qu'il a été évoqué à travers l'histoire du western, genre filmique. La référence reste l'Histoire, mais c'est bien d'Histoire du cinéma qu'il est ici question. D'emblée, le *western* sera montré, lu, comme personnage fictif, non pour sa réalité historique correspondant à une époque. *The Big Lebowski* retient donc notre attention comme possibilité d'une généalogie au second degré, où par exemple, la référence sera moins "Wyatt Earp" que "Wyatt Earp interprété par Henry Fonda dans *My Darling Clementine*". Il s'agit dans ce cas d'un ressort typiquement post-moderne, de "jeu réflexif" ("*self-conscious play*"<sup>164</sup>), qui invite à reconnaître un ensemble filmé non pour son référent fictionnel ou profilmique, mais pour les associations de type "clin d'œil" suscitées d'un film à l'autre.

---

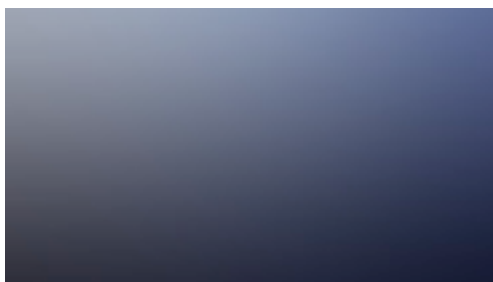
<sup>163</sup> Tenant en cela, pour Laurent Jullier, d'un style post-moderne, dans le sens où il "recycl[e]" des "figures classiques et populaires" in JULLIER Laurent. *L'écran post-moderne*. op. cit., p. 26.

<sup>164</sup> Ibid., p. 19. Laurent Jullier suit ici Gilbert Adair, et son ouvrage au titre évocateur (*The post-modernist always rings twice. Reflections on culture in the 90s*, 1992).

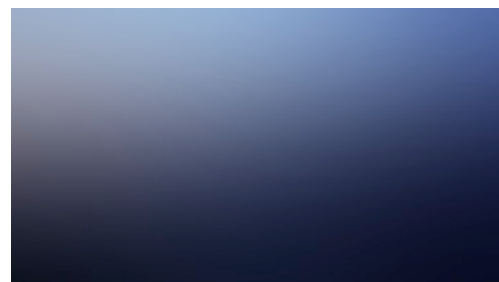




*fig. 18.1*



*fig. 18.2*



*fig. 18.3*

*fig. 18 : Réminiscences du western dans The Big Lebowski (1998).*

---

*The Big Lebowski*, constitue par ailleurs, dans son entier, une gigantesque fausse piste qui aboutit à toute une série de non-lieux. Jeff Lebowski (Jeff Bridges), qui se fait appeler "The Dude", vit à Los Angeles dans les années 90, alors que débute la Guerre du Golfe. Il est un hippie d'âge mûr, sans emploi, qui passe ses journées à jouer au bowling avec ses amis Walter (John Goodman) et Donny (Steve Buscemi), écouter des cassettes de Creedance Clearwater Revival, et fumer du haschich. Un soir, il est attaqué par trois Allemands qui pénètrent chez lui, et le somment de révéler "où est l'argent". Constatant leur erreur, ils fuient, non sans avoir uriné sur le tapis du *Dude*. Ce dernier décide de retrouver l'autre Lebowski, celui qui devait de l'argent aux Allemands, pour lui demander une compensation pour le tapis. Il échoue, mais il est bientôt contacté par son riche homonyme (le *Big Lebowski* du titre) : sa très jeune épouse a été kidnappée, sans doute par le même groupe d'Allemands, et il tient à ce que le *Dude* se charge de remettre la rançon. Walter, ancien vétéran du Vietnam, décide de mener les opérations à sa manière,

et remet un leurre au lieu de l'argent de Lebowsky. Plus tard, la valise contenant l'argent est dérobée en même temps que la voiture du *Dude*.

Au terme d'invraisemblables péripéties, le *Dude* réalise qu'il n'y jamais eu d'argent, que le riche Lebowsky ne voulait pas vraiment retrouver sa femme, et que cette dernière n'avait pas été kidnappée, mais était simplement partie quelques jours. Les Allemands tentent une dernière fois d'agresser le *Dude* sur un parking, mais celui-ci leur révèle qu'il sait tout de leur plan. Ceux-ci décident de se contenter de leurs portefeuilles, ce que refuse Walter. Au terme d'un combat entre les deux partis, les Allemands sont vaincus, et Donnie meurt d'une crise cardiaque. Après avoir éparpillé les cendres de Donnie, Walter et le *Dude* continuent de jouer au bowling, et la vie reprend son cours. Sam Elliott conclut le film, face à la caméra par un ironique "*Catch you down the trail*" ("*On se retrouve sur la piste*", dans une traduction approximative).

Les formes traditionnelles du western sont donc convoquées de façons diverses, des *tumbleweeds* sur lesquelles s'ouvre le film (fig. 18.2 et 18.3), à la présence d'un acteur identifié au genre<sup>165</sup>, Sam Elliott (fig. 18.1), et la musique de la série télévisée *Branded*, une occurrence elle aussi du western. L'introduction narrée par Sam Elliott nous plonge dans une atmosphère clairement identifiable (même pour qui n'est pas féru de westerns) et constitue dès lors une des nombreuses fausses pistes lancées par le film. Par ailleurs, le film tisse des liens avec un autre héritage, celui du film noir. L'usage d'une voix off, le contexte de Los Angeles, la corruption qui touche toutes les classes de la société, ainsi que la nonchalance du personnage évoquent les romans de Chandler, et plus particulièrement les péripéties du détective Philip Marlowe. Jeff Lebowsky n'hérite donc pas d'une tradition héroïque, mais de deux, simultanément. Los Angeles est à la fois dépeinte comme une métropole viciée, à la façon du film noir, et comme l'extrémité de la Frontière : le buisson (*tumbleweed*) qui glisse horizontalement vers l'ouest finit d'ailleurs sur une forme d'aporie, quand il rencontre un front océanique. Ces deux références sont encore brouillées par d'autres, certes un peu plus marginales. Les frères Coen

---

<sup>165</sup> Nous voyons ici l'infinité des rebonds possibles, d'une référence à l'autre : au second degré, Sam Elliott est un acteur de films et séries télévisées appartenant au genre western dans les années 60-70 ; mais il rappelle aussi toutes les utilisations d'acteurs "âgés" dans des rôles représentant une variation de leurs interprétations de jeunesse (Clint Eastwood, à de nombreuses reprises), mais aussi certaines de ses interprétations alors récentes (Tombstone, 1993) ; enfin, sur un dernier plan, le personnage appartient à la série de narrateurs dont les frères Coen ont pu faire usage dans leurs films (l'aveugle dans *O Brother Where Art Thou?*, ou encore les personnages de Nicolas Cage et Billy Bob Thornton racontant leur propre histoire dans *Raising Arizona* et *The Man Who Wasn't There*, respectivement).

revendiquent<sup>166</sup> également des emprunts faits au *buddy movie*<sup>167</sup>, tandis que Jakub Kazecki repère d'autres éléments relevant du pastiche. Il mentionne la scène de l'enterrement de Donnie, tournant en dérision une scène canonique du thriller<sup>168</sup> ou encore le pastiche de film pornographique que le *Dude* voit chez Maude. Le film de sport est un genre auquel le film fait également référence, mais sur un mode là aussi distancié, dans la mesure où le bowling n'est pas une discipline olympique, et offre peu de visuels héroïques (contrairement au base-ball ou au football américain).

Cependant, la présence identifiable d'un *westerner* est marginale (trois apparitions en tout), et la référence au film noir est diffuse. Pourquoi alors focaliser notre attention sur ce film en particulier ? Pour analyser la figure du héros, il est essentiel de s'intéresser aux contre-modèles qui accompagnent celles-ci, dans un même récit ou dans des productions contemporaines. L'héroïsme n'est jamais aussi clairement défini que lorsque son inverse est dépeint : nous aurons l'occasion de mieux saisir ce paradoxe apparent dans le chapitre consacré aux *nerds*. L'histoire de *The Big Lebowski* est donc dominée par des losers faussement éloignés de nos questions d'héroïsme. Ce vernis de perdant cache en effet dans plusieurs cas des questions majeures : à défaut d'introduire un héros crédible, le film joue au démontage de cette figure. Mais cette fois, non seulement la figure va être écartelée d'une contradiction à l'autre, mais la place possible du héros va être évacuée : les héros n'émergent plus de façon lisible, et de plus, la place de choix qui leur était réservée semble avoir disparu. Si le western crépusculaire, dès Ford, jouait avec la possibilité pour un personnage d'émerger (avec toutes les concurrences, hésitations, et retours occasionnés), le piédestal sur lequel devait se tenir le héros n'était pas supprimé. Même les parcours des vigilantes, en forme d'impasse, tenaient encore sur une situation de crise, où une action apparaissait comme nécessaire à la survie d'une communauté.

---

<sup>166</sup> Cf. LOWE Andy. "The Brothers Crim". In : WOODS Paul A. (dir.), *Joel & Ethan Coen: Blood Siblings*, Londres : Plexus, 2000, p.162-166, cité par KAZECKI Jakub. "What Makes a Man, Mr. Lebowski?": Masculinity Under (Friendly) Fire in Ethan and Joel Coen's *The Big Lebowski*. *Atenea*, 2008, p. 154.

<sup>167</sup> Ce sous-genre s'inscrit plus largement dans la catégorie de l'action, et présente deux héros partenaires que tout oppose (âge, race, ethnicité, classe) mais qui vont apprendre à collaborer face à une menace extérieure. *Lethal Weapon*, *Tango & Cash* ou plus récemment *Men In Black* en sont des exemples.

<sup>168</sup> KAZECKI Jakub. op. cit., p. 155. Néanmoins, Kazecki cite le film d'action et le thriller comme références ; c'est plutôt ce dernier genre qui nous semble directement ciblé dans le film, ainsi que le film de guerre.

Dans *The Big Lebowski*, ce n'est pas tant qu'il n'y a pas d'histoire, mais qu'il n'y pas de situation. Jeff Lebowski, loser notoire, n'est pas empêché de devenir un héros : la situation de crise dans laquelle une telle transformation est possible n'existe pas, et le film travaille constamment à son démontage. L'agression de Jeff Lebowski à son domicile, la prise en charge de la remise d'une rançon, la découverte d'une preuve à l'arrière de sa voiture volée, l'interrogatoire d'un pornographe véreux sont autant de ressorts que nous reconnaissons, venus principalement du film criminel, du film noir puis du thriller. Cependant, comme nous le révèle le retournement final, toutes ces péripéties n'avaient finalement aucun sens, puisqu'il n'y a jamais eu ni kidnapping, ni argent pour la rançon, ni même, du côté de la famille de la disparue, de véritable intention de retrouver cette dernière<sup>169</sup>. Quant à la connexion fondamentale du *Dude* avec l'histoire, elle repose sur un quiproquo. Walter répète ainsi "*Elle s'est kidnappée toute seule*"<sup>170</sup> à l'envi, comme pour mieux exprimer la vérité de l'histoire, c'est-à-dire que celle-ci ne repose sur rien. Kazecki y voit un dispositif de déconstruction :

*Les deux modèles de masculinité présentés dans les premières scènes du film, c'est-à-dire le cowboy qui a abandonné les contrats sanglants et le privé venu de la jungle urbaine, typique du western américain et du film noir, ne constituent pas un repère pour l'action du Dude.*

[...]

*Les frères Coen mettent en place un processus cognitif : ils présentent le Dude comme le héros d'une saga western, ou comme le détective dans la grande ville, seulement pour détruire plus tard le schéma narratif et les choix esthétiques attendus*<sup>171</sup>.

Ainsi l'héritage se retourne ici contre le personnage du film, chargé de reproduire des gestes qu'il ne comprend pas et qui l'aident pas dans sa quête - ou plutôt son absence de quête.

---

<sup>169</sup> Cet apparent retour au *status quo* à l'issue du récit n'est pas complètement étrangère au film noir : dans *The Maltese Falcon*, la statuette n'est pas retrouvée, et Spade retourne finalement à sa situation d'origine, cf. SCHATZ Thomas. *Hollywood Genres*. op. cit., p. 297.

<sup>170</sup> "*She kidnapped herself*".

<sup>171</sup> "*The two masculinity models presented in the opening scenes of the movie, the cowboy who gave up his bloody work and the private investigator in the urban jungle, typical for the American western and film noir, despite audience's expectations, are just not the measure of the Dude's action [...] The Coens initiate a cognitive process: they present the Dude as the hero of a cowboy saga or a detective in a big city only to later destroy the anticipated narration scheme and aesthetic choices*", in KAZECKI Jakub. op. cit., p. 151-153.

### 5.3 *The Dude*, figure en déconstruction

Les interrogations de Sam Elliott au début du film, qui semblent signaler une relativité de la figure du héros ("*Je ne parlerai pas de héros, parce qu'au fond, qu'est-ce qu'un héros ?*"<sup>172</sup>) constituent une forme de fausse piste : la question n'est pas tant de savoir ce qu'est un héros, que de constater qu'il n'y en a pas besoin. Contrairement à d'autres films hollywoodiens, qui feront le même constat sur la base d'une nouvelle envergure de l'homme normal (tout aussi capable que les prétendus héros), il ne s'agit pas de requalifier l'héroïsme. Pour qu'il y ait héroïsme, il faut en effet qu'il y ait une sollicitation extérieure, qui appelle à une prise d'action. Si l'on admet ce présupposé, il faut examiner plus attentivement la figure de Jeff Lebowksi - *The Dude* (fig. 19.1). Ce dernier est un loser, sans-emploi, qui va où ses pas le mènent, dit oui à tout, mais qui n'est jamais écouté quand il proteste. Son leitmotiv, "*Reste cool*" ("*Take it easy*"), parle de lui-même : il n'aime pas les complications, et se contente parfaitement du *status quo*. Autant son corps est encombrant, d'une lourdeur rendue manifeste par le moindre mouvement, autant celui-ci est une coquille vide : Jeff Lebowski n'a pas d'identité, comme l'affirme son nom.

Dans le cinéma d'action, l'emploi de qualificatifs tels que "*dude*", "*bro*" ou "*son*" à l'encontre du héros sont souvent l'occasion pour celui-ci de protester et de marquer sa différence, en répétant son nom et en affirmant par là même son identité. Le procédé est comiquement renversé par les frères Coen : Jeff Lebowski se fâche en effet, mais seulement lorsqu'on l'appelle par son nom. Il insiste qu'on l'appelle "*The Dude*", c'est-à-dire "*le mec*"<sup>173</sup>, personne et tout le monde à la fois<sup>174</sup>. Cependant, si aujourd'hui "*dude*" possède ce caractère de généralité, au point de ponctuer les conversations, à l'origine, il rappelle les oppositions qui nous intéressent dans ce chapitre. En effet, le terme désigne à l'origine "*un citadin déplacé à la campagne, étranger à la vie dans les champs*"<sup>175</sup>, qui a donné son nom aux "*dude ranch*" dans les années 20<sup>176</sup>. Dans le dictionnaire Oxford, il est

---

<sup>172</sup> "*I won't say a hero, because what's a hero?*".

<sup>173</sup> François Brunet et Declan McCavana proposent "*mec*" ou "*gars*" comme traduction in BRUNET François, MCCAVANA Declan. *Dictionnaire bilingue de l'argot d'aujourd'hui*. 1996, p. 95.

<sup>174</sup> Dans la version française du film, *the Dude* devient "*le Duc*". Ceci peut sembler un contresens, mais il faut se rappeler que "*the Duke*" était le surnom de John Wayne. Associé au personnage avachi de Jeff Bridges, la grandiloquence du titre devient ridicule, en même temps qu'il prolonge donc les liens du film avec le western.

<sup>175</sup> "*a city dweller unfamiliar with life on the range; especially: an Easterner in the West*", in Merriam-Webster Dictionary [ en ligne ] 2012.

<sup>176</sup> HARPER Douglas. *The Online Etymology Dictionary* [ en ligne ] 2001-2012.

indiqué que le terme apparaît pour la première fois en 1883, et renvoie à un *"homme démontrant une attention exagérée à son habillement, son phrasé et sa tenue, qui est très spécifique quant à l'esthétique de la 'bonne forme' ; en conséquence, le terme s'étend à un précieux, un dandy, un 'coquet'<sup>177</sup>". Incidemment, "Dude" est le surnom donné au loser regagnant ses galons interprété par Dean Martin dans *Rio Bravo* (Howard Hawks, 1952). Le signifiant est toutefois assez mobile, puisque dans les années 70, il cesse de renvoyer à l'Est pour intégrer l'argot des surfeurs - et donc la culture de l'Ouest, principalement de la Californie. Le choix de ce nom nous semble relever d'une double inscription culturelle, cependant, alors même que le film utilise Los Angeles comme la dernière Frontière (matérielle, celle du front océanique), l'ancienne origine du terme, du côté de la côte Est refait surface. Par son nom même, Jeff - *The Dude* incarne son absence de détermination.*

Poursuivons un moment sur ces questions d'identification dans leur relation au langage. L'identité, dans le cas de *The Dude* semble constamment être éviée, notamment par l'usage qu'il fait de la parole. En effet, le discours de Jeff, toujours laborieux, construit au terme de longues hésitations et bafouillages, ne trouve une éloquence que lorsqu'il se tisse d'emprunts. Tantôt, il répète la morale de George Bush, prônée par Walter et entendue à la télévision (*"Ça ne passera pas"*<sup>178</sup>) ou, entendant le langage châtié de Maude Lebowski, il en reprend les codes<sup>179</sup> sans à-propos (*"dans le jargon de notre époque"*<sup>180</sup>). Enfin, lorsqu'il ne se trouve pas de discours à répéter, sa parole opère une boucle, manifestant une redondance qui participe également de l'effet comique (*"Ils vont tuer cette pauvre femme"*<sup>181</sup>), annonce-t-il de nombreuses fois). Toutefois, poids mort ou coquille vide, là ne semble pas être la question, puisque nous avons été avertis par l'étranger que le *Dude* est tout à fait à sa place (*"Il est pile à sa place"*<sup>182</sup>) dans la cité de Los Angeles, dans sa situation, qui est, rappelons-nous, une absence de situation, un non-lieu narratif - alors même que la signification originelle de *"dude"* renvoie à un

---

<sup>177</sup> "a man affecting an exaggerated fastidiousness in dress, speech, and deportment, and very particular about what is aesthetically 'good form'; hence, extended to an exquisite, a dandy, a 'swell' " in SIMPSON J. A., WEINER E. S. C. *The English Oxford Dictionary*. 1991, p. 1104.

<sup>178</sup> "This will not stand".

<sup>179</sup> Todd A. Comer propose une analyse dans ce sens : "le *Dude* ne tire pas son existence du langage, mais existe comme le déversoir pour la conversation des autres" (*"the Dude does not originate language, but exists as a receptacle for other's conversation"*), in COMER Todd A. "This Agression Will Not Stand": Myth, War and Ethics in *The Big Lebowski*. *Substance*, 2005, p. 101.

<sup>180</sup> "in the parlance of our times".

<sup>181</sup> "They're gonna kill that poor woman".

<sup>182</sup> "He fits right in there".

personnage inadéquat à son milieu. Autrement dit, Jeff Lebowski est le non-personnage idéal pour une non-histoire. Même le principe d'action, auxquels obéissent encore les héros les plus torturés, se trouve nié. Eddie Robson parle du *Dude* comme d'un "*homme d'inaction*" (a "*man of inaction*"<sup>183</sup>), tandis que Kazecki commentant ce propos, affirme que Lebowski n'agit pas, mais qu'il "*est agi*" ("*acted upon*"<sup>184</sup>), un retournement que nous appliquerons plus loin au film d'action<sup>185</sup>.

Toutefois, son trajet va le faire successivement changer de peau, lors d'occurrences qui ne sont pas sans rappeler des scénarios héroïques. Enquêtant sur la disparition de l'argent, le *Dude* se rend chez Jackie Treehorn, un riche pornographe mêlé à l'affaire. Celui-ci interrompt sa conversation avec le *Dude* pour répondre à un coup de téléphone, griffonne une note puis s'éloigne momentanément. Le *Dude* semble pour la première fois prendre une décision, et faire preuve d'astuce : il se dirige vers le téléphone, et frotte le bloc de papier avec un crayon pour révéler le message écrit par Treehorn. Cet acte "héroïque", rappelant lointainement les méthodes des espions ou des privés, ouvre sur une déception, car Jackie Treehorn n'a fait qu'esquisser un croquis obscène. Cependant, le *Dude* avait raison de se méfier, mais il s'est trompé de cliché : comme dans tout bon film d'espion, son verre était en effet drogué. À la suite de cette scène d'héroïsme raté, un nouveau topos surgit ; le *Dude* est embarqué par la police, et discutant avec le shérif, reproduit le schéma de la confrontation entre ce dernier et le *drifter*, telle qu'elle est construite par le western. N'ayant pas réussi à adopter les méthodes de l'espion, Jeff semble se déplacer vers le mode du héros solitaire, qui chassé de la ville pourra revenir accomplir sa mission : il n'en est rien. Le shérif exécute une variation du geste primitif d'expulsion du mal de la cité, sanctionné une phrase comique insistant sur l'effet de référence ("*Garde ta sale gueule de tire-au-flanc hors de ma communauté balnéaire*"<sup>186</sup>).

Ce principe d'échange d'identités, au sein d'un même personnage n'est pas réservé au *Dude* : nous allons ici voir que Walter constitue le stéréotype gonflé, exagéré du héros reaganien, tandis que sa femme Cynthia, absente physiquement mais omniprésente par ses prescriptions rappelle l'épouse fantôme de Columbo ; Donnie est un vrai "loser", un *nerd* qui ne comprend rien et à qui on demande toujours de se taire, mais il est également un surfeur ; Maude Lebowski reprend les codes de la femme fatale, mais

---

<sup>183</sup> ROBSON Eddie. *Coen Brothers*. 2003, p.189 cité par KAZECKI Jakub. op. cit., p. 151.

<sup>184</sup> KAZECKI Jakub. *ibid.*, p. 151.

<sup>185</sup> Cf. *infra.*, p. 169-180.

<sup>186</sup> "*Keep your ugly goldbricking ass out of my beach community*".

correspond également à une caricature d'artiste contemporaine féministe entre Orlan et Cindy Sherman ; enfin, le détective Da Fino, habillé comme le privé typique du film noir, est interprété par Jon Polito, qui s'est illustré dans des rôles de mafiosi - mais le personnage à une importance quasi nulle dans la narration, et, détail absurde, roule dans une vieille Volkswagen. Ainsi, il ne s'agit pas de stéréotypes repris, et simplement tournés en dérision : les éléments notoires se rattachant à cette stéréotypie sont démontés, et recomposés entre eux.

Des éléments héroïques (le bloc griffonné, l'agression à mains nues, l'usage d'un leurre lors d'une remise de rançon) sont donc présents, mais ils sont mêlés à un bric-à-brac de références cinématographiques plus ou moins précises, et complétés par les éléments les plus improbables : par exemple, Walter est un vétéran républicain agressif, à la morale douteuse, mais aussi un juif très pieux, qui refuse de prendre le volant le jour de Shabbat. Ces éléments ont également incité des rapprochements du film avec le carnaval et le grotesque. Paul Martin et Valerie Renegar voient dans l'usage de mots vulgaires, les références scatologiques et sexuelles, les physiques exagérés (comme le ventre proéminent de Walter) et démembrés (l'orteil coupé de l'épouse Lebowski) les caractéristiques d'un registre carnavalesque<sup>187</sup> qui ramène, selon la définition de Bakhtin, les fonctions les plus hautes, les plus spirituelles, au niveau du corps<sup>188</sup>. Le carnavalesque se fonde sur l'exagération et la mise en spectacle de ses composantes. Ces aspects recourent l'héroïsme performatif qu'on retrouvera dans le film d'action, mais les effets en sont bien différents, puisque cette exagération verse dans le ridicule, et contribue à démonter les stéréotypes du programme héroïque issu de genres classiques du cinéma.

---

<sup>187</sup> MARTIN Paul. RENEGAR Valerie R., "The Man for His Time" The Big Lebowski as Carnavalesque Social Critique. *Communication Studies*, 2007, p. 304-306.

<sup>188</sup> "le registre inférieur du corps" ("the lower stratum of the body") in BAKHTIN Mikhail. *Rabelais and his world*. 1984, p. 19-20, in MARTIN Paul. RENEGAR Valerie R., "The Man for His Time" The Big Lebowski as Carnavalesque Social Critique. *Communication Studies*, 2007, p. 305.



## 5.4 L'héroïsme par l'extrême, entre Walter et *The Dude*

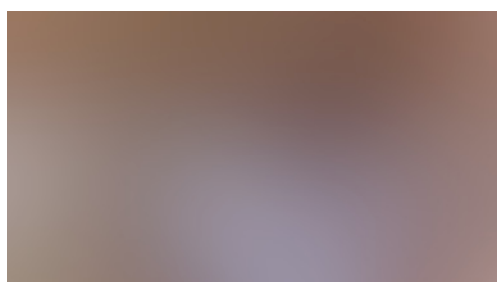


fig. 19.1

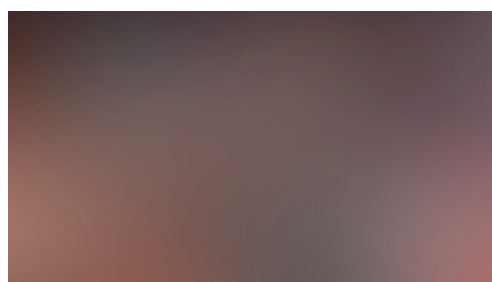


fig. 19.2

fig. 19 : Jeff Lebowski et son ami Walter : deux modèles opposés.

---

À l'opposé du *Dude*, qui en bon *drifter* se laisse pousser par le vent (tels les légendaires *tumbleweeds* symboliques de l'errance des westerns<sup>189</sup>), Walter réagit de façon excessive à tout stimuli, selon la morale condensée dans la phrase "*This aggression will not stand*"<sup>190</sup> de George Bush (fig. 19.2). Toute opposition, qu'il s'agisse d'un adversaire de bowling qui "triche" sans le vouloir, où d'une tenancière de restaurant qui lui demande de parler moins fort, sont vécues comme des agressions, et appellent une sanction. En un sens, tandis que le *Dude* ne peut jamais prétendre au statut de héros, de par son inactivité et le caractère inachevé de ses actions (les bonnes intentions ne font jamais progresser l'action, comme chez Jackie Treehorn), Walter représente le pan hystérique de l'héroïsme : à vouloir sans cesse répliquer, se venger, retourner l'agression à l'envoyeur, son action est tout aussi absurde et inefficace que celle de son ami pacifiste<sup>191</sup>. Nous pouvons noter, par exemple, les deux moments où Walter fait usage d'une arme, la première fois dans un cadre qui ne justifie pas le recours à la violence

---

<sup>189</sup> Nous renvoyons ici aux analyses de Jean-Louis Leutrat et Suzanne Liandrat-Guigues sur cette métaphore de l'errance, qui forme également un contrepoint léger à la *stone face* des westerns, in LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. op. cit., p. 143.

<sup>190</sup> L'agression dont il est question à l'origine concerne le Koweït ; "*This Aggression Will Not Stand*" [ en ligne ]. New York Times. 1991.

<sup>191</sup> On peut ici noter que, en plus de représenter deux pans d'un héroïsme dysfonctionnel, Walter et le *Dude* représentent comme deux faces d'un même personnage : sinon, comment expliquer leur improbable amitié ?

(lorsqu'il surprend un joueur enfreindre une règle de bowling, à son insu), la deuxième de façon incontrôlée et dangereuse (il lâche son arme qui se déclenche seule et tire à la ronde). Physiquement, Walter constitue la caricature du héros reaganien, notamment au travers de son accoutrement guerrier jusqu'à la saturation (bandeau, lunettes, treillis), et ses références constantes au Vietnam, là encore proférées sans que le contexte de la conversation le justifie. La scène finale en est l'exemple le plus criant : Walter, en faisant l'élégie de Donny, perd le fil et se met à parler des victimes de Khe Sanh. Toutes les prises de parole du personnage reviennent à ces logorrhées sur la guerre du Vietnam, qui rappellent les discours pathétiques des héros de films dits MIA ou POW<sup>192</sup>. Walter fonctionne donc comme une sorte de relecture comique du personnage de Rambo, pour qui tout entretient un rapport avec la guerre : de quelle guerre s'agit-il, le spectateur ne sait plus trop, dès lors que la mémoire mythifiée du Vietnam est mixée avec les énoncés propagandistes de la guerre du Golfe (contemporaine du récit). Restent des attitudes, des comportements extrêmes, et entre l'agressivité de Walter et le flegme du *Dude*, l'absence d'un juste milieu.

Ces attitudes apparaissent comme les *habitus* d'êtres reclus, qui ne trouvent pas de situation dans laquelle progresser parce qu'ils ne le peuvent pas. Rappelons que l'étranger nous avertit de la grande qualité du *Dude*, en introduction : il est juste à sa place. C'est ce que les personnages de *The Big Lebowski* se contentent de faire : remplir leur place, de toute leur redondance, sans qu'aucune situation ne leur offre l'opportunité de sortir des clichés. Comme pour confirmer cette absence de contexte propice à une prise de responsabilité héroïque, le Dude dit à Maude Lebowski : "*C'est une affaire très compliquée, Maude. Beaucoup de tenants et aboutissants, et que sais-je encore...*"<sup>193</sup>. Du héros, il ne subsiste que deux facettes exagérées, du récit héroïque, que des stases, des moments figés qui sont la reprise de topoï déjà parodiés<sup>194</sup>. C'est ici qu'il faut signaler que l'effet de nostalgie caractéristique du post-modernisme lisible dans *The Big Lebowski* dépasse dans ce cas le charme rétro et la fascination pour des contenus désuets. La

---

<sup>192</sup> Respectivement "Missing in Action" et "Prisoners of War" ; ces abréviations désignent un cycle de films réalisés dans les années 80 dont l'ambition est quelque peu de réécrire la guerre du Vietnam. Les récits racontent en général le retour d'un vétéran en Asie pour libérer des prisonniers qu'un gouvernement inactif ignore. Ce dernier exploit est une façon de gagner la guerre, malgré tout.

<sup>193</sup> "*This is a complicated case, Maude. Lots of ins, lots of outs, lots of have-yous...*".

<sup>194</sup> De nombreux films sont basés sur ce procédé unique et sa déclinaison, tels la série des *Naked Gun* (*Y a-t-il un flic...*) au début des années 90 ; *The Big Lebowski* instaure selon un degré supplémentaire, puisqu'il propose un jeu plus complexe que la simple dérision sur une succession de situations parfaitement identifiables par le public.

référence à l'Ouest, et à tous les autres clichés du cinéma, participe d'une intention globale de conjuguer le récit au passé. Ce passé n'est pas tant celui de l'Histoire et de ses événements, mais plutôt celui du conte, du récit immémorial répété à l'envi.

*The Big Lebowski*, récit hybride, présente par ailleurs des principes d'énonciation relevant du conte. De tels mécanismes sont notables au niveau du récit : les interventions en voix over de l'étranger, les rêves se déroulant dans des espaces non diégétiques, hors du temps, et le fil rouge que constitue le tapis (devenant logiquement tapis volant dans les hallucinations du *Dude*) sont autant d'éléments qui mythifient cette histoire urbaine. Mais plus qu'un mythe tourné en dérision, le film raconte l'impossibilité, pour les personnages, de vivre une histoire au présent. Ceci est à nouveau sensible dans les discours, étant donné que la narration se replie sur elle-même, dans un mouvement où le méta-discursif repasse par tous les points du récit. Ainsi, au *Dude* qui lui reproche de vivre dans le passé parce qu'il a conservé la confession juive après son divorce, Walter réplique : "3000 ans d'une magnifique tradition, de Moïse à Sandy Koufax, tu parles que je vis dans le passé !" <sup>195</sup>. Le retour à des stéréotypes connotant plus particulièrement des époques forme presque le lieu d'un manifeste : dès lors, les frères Coen mêlent absence de narration logique (ou plutôt la construction d'un récit qui pose l'impossibilité de raconter encore) et repli du récit sur un univers charmant et désuet à la fois.

Contrairement aux *westerners* qui sont obsolètes dans une époque car ils sont les héros d'un temps révolu (*Ride the High Country*, entre autres), les personnages de *The Big Lebowski* n'ont jamais été héroïques. Ils répètent des attitudes qui peuvent apparaître héroïques par association, mais n'embrassent jamais réellement le statut de héros, n'occupent jamais cette place. Ceci est notamment dû au manque de situation permettant l'héroïsme, un aspect qui est relié par les frères Coen (toujours sur un mode satyrique) à la fin de la possibilité du récit. Lorsque Walter et le *Dude* cherchent l'argent dérobé dans la voiture de ce dernier, ils en viennent à soupçonner un jeune lycéen, dont le père est le scénariste du western télévisé *Branded*. Il faut là noter deux éléments : Walter se répand en compliments auprès de l'écrivain, et ce dernier ne peut répondre, puisqu'il est placé dans un respirateur artificiel. Le souffle régulier du respirateur est audible tout le long de la scène, à défaut d'une parole articulée. D'un côté se trouve donc tout le paratexte associé à la série *Branded* : il s'agit d'une série datant des années 60,

---

<sup>195</sup> "3000 years of beautiful tradition, from Moses to Sandy Koufax, damn right I'm living in the fucking past!".

mettant en scène un soldat injustement dégradé, vers 1880<sup>196</sup>. Le fait que Walter a vu tous les épisodes, et se considère comme un fan de la série instaure le western comme lieu de projection pour le héros d'action (dont Walter est la parodie). À défaut d'être un héros, Walter contemple le récit héroïque de l'Ouest comme modèle. Or, la personne en charge de la transmission de l'histoire de l'Ouest, telle que Walter la conçoit, est symptomatiquement privé de parole. Nous reprenons ici les observations de Todd A. Comer quand au rôle de la scène :

*Dans la mesure où le film s'ouvre en montrant un célèbre acteur de Western (l'Étranger), on peut considérer que le chemin qui tend vers un récit traditionnel de type Western échoue puisque l'origine - Sellers l'écrivain - repose dans un respirateur artificiel, à bout de souffle, incapable d'écrire de parler et de donner du sens son récit<sup>197</sup>.*

Nous aurions toutefois tendance à dissocier ces deux aspects : le pan de Larry Sellers concerne en effet un certain essoufflement (la métaphore appelle une lecture littérale) du récit, autrement dit, après les 156 épisodes héroïques de *Branded*, la possibilité d'héroïsme s'achève de ne plus pouvoir être racontée. D'une certaine façon, l'étranger confirme cette tendance lorsqu'il soliloque, parle de son discours ou redit ce qui vient de se passer. La nécessité de "*rendre son récit son cohérent*" ("*making his narrative cohere*") nous semble constituer un pan différent : il s'agit moins de signaler l'absence de l'auteur (comme Larry Sellers, prêt à décéder), que de signer ici une sur-présence. On retrouve ici, au niveau de la narration, l'opposition entre Walter et le *Dude*, l'opposition entre trop-plein et creusement de la figure héroïque. Le *Dude* ne se situe d'ailleurs pas du côté d'une cohérence de l'histoire, puisqu'il est incapable d'être un destinataire efficace ; dans la maxime digne d'un western que lui propose l'étranger en guise de morale ("*Comme dirait quelqu'un de beaucoup plus avisé que moi, quelquefois c'est toi qui te cognes le bar mais d'autres fois, et ben, c'est le bar qui te cogne*"<sup>198</sup>), le *Dude* voit une morale asiatique, voire zen ("*C'est un truc oriental ?*"<sup>199</sup>, demande-t-il).

---

<sup>196</sup> *Branded* (Le proscrit), création : Larry Cohen, États-Unis, 1965-1966 (NBC).

<sup>197</sup> "*Since the film opens with a famous western actor (The Stranger) it can be seen as striving toward a traditional cowboy narrative only to fail because the origin - writer Sellers - lies gasping in an iron lung, incapable of speaking and making his narrative cohere*", in COMER Todd A. op. cit., p. 110.

<sup>198</sup> "*Sometimes you eat the bar, and sometimes, well, he eats you*" (traduction originale, version française du film).

<sup>199</sup> "*Is that some kind of eastern thing?*" ; notre traduction ampute la remarque de sa double connotation. "*East*", dans ce cas, peut renvoyer à l'Est dans un sens global (l'Asie) mais aussi local (l'Est civilisé que tout *westerner* cherche à mettre à distance).

Si le héros est donc écartelé entre les deux figures extrêmes incarnées par Walter et le *Dude*, ce dernier est lui le lieu d'une division - ce qui vient encore complexifier la figure pourtant absente du personnage héroïque. Le *Dude* confond en effet la morale des saloons avec une morale zen, ce que son nom lui-même semblait annoncer, entre argot dépréciatif désignant un *easterner* déplacé et signifiant creux approprié par les surfeurs californiens. Et si le *Dude* écoute justement Creedance Clearwater Revival, un groupe californien, il pratique chez lui le tai-chi, emblématique de l'est, mais d'un est si lointain qu'il en est proche. Est, Ouest, les deux directions se replient sur elles-mêmes, dans une révolution complète. C'est d'ailleurs ce qui arrive enfin au personnage : toutes les péripéties, pour autant qu'elles sortent le *Dude* de son ordinaire, le laissent exactement là où nous l'avions trouvé. Est et Ouest ne sont donc pas transcrits ici comme les pôles autour desquels la mythologie peut se répéter ou se renouveler (comme dans *Liberty Valance*, lieu d'un retournement) : les oppositions et les repères ont été soldés au nom d'une relativité généralisée. Ainsi, l'histoire du *Dude* semble d'un côté en retrait, incapable de fournir un cadre solide propre à voir apparaître un héros, de l'autre, la multiplication des références et des figures charriant avec elles des fantômes d'autres genres et époques du cinéma vient saturer le récit : l'excès de liens avec le passé semble en quelque sorte empêcher la formation d'une généalogie.

À voir la place de l'étranger dans *The Big Lebowski*, nous pourrions conclure à une dilution de l'importance de la référence à l'Ouest dans les films après les années 90 (ou plus largement après la période de domination du film d'action). En effet, il est bien identifié par une somme de repères et de codes, même s'il semble perdu au milieu d'un ensemble vaste et complexe de références. Le *westerner* n'est plus le héros, le personnage actif de l'histoire : il est devenu la voix qui va mythifier un récit sans structure. Justement, la structure du mythe est le squelette qui maintient du lien entre les épisodes, grâce à la voix identifiable du *westerner*. Si figure héroïque il y a, ce n'est pas grâce à des effets de citation, par exemple au travers du topos du film d'espionnage (dans le cas du *Dude*), ou des éléments iconiques propres au héros de film d'action (Walter, habillé comme Rambo mais sans commune mesure au niveau physique). La succession et l'assemblage de situations relevant de clichés font de Jeff Lebowski un non-personnage, dont l'identité est précisément une absence d'identité. Symptomatiquement, chez le vieux Lebowski, il se regarde dans une glace permettant la reconstitution, avec son visage, de la une du *Times* portant un bandeau "*Homme de l'année*" ("*Man of the Year*", fig. 19.3).



fig. 19.3 : "Lebowski" - signifiant vide que le Dude vient ponctuellement habiter, ici de manière littérale avec cette Une dépouillée de son référent iconographique.

---

Nous avons ici vu que le surnom de "*dude*" était le signe de cette identité absente : mais celui qui n'est rien peut potentiellement tout être, sur le plan de la référence tout au moins. Le *Dude* n'est pas un nouveau héros, mais une enveloppe capable de transformer tout *habitus* du héros en numéro de cirque. Même par emprunt, il n'y a pas de possibilité pour le *Dude* de coïncider avec une identité héroïque<sup>200</sup>.

En somme, Jeff Lebowski n'est pas un héros héroïque, mais il n'est même plus un héros "personnage principal" : autour de lui, entre des personnages encombrants, bruyants, et toute une somme d'homonymes, l'évidement pratiqué par les frères Coen liquide la question du héros dans toutes les acceptions du terme. Du côté de son identité civile, Jeff Lebowski est condamné à ne pas exister davantage, puisque son homonyme est plus riche et plus puissant que lui. Les aléas du scénario l'amènent sur le chemin de la fille du riche Lebowski, qui parviendra à tomber enceinte de lui : ainsi l'étranger peut-il parler de cette progéniture en guise de conclusion ouverte, ou faussement ouverte. Car l'enfant de Jeff Lebowski et de Maude Lebowski, c'est encore un Lebowski, c'est-à-dire la répétition du même d'une génération à l'autre : *Dude* et Lebowski sont finalement des patronymes aussi vides l'un que l'autre. Tout comme les directions Est et Ouest se

---

<sup>200</sup> Nous pourrions justifier cet état de fait en ramenant le *Dude* à la catégorie de loser, ce qui n'est pas totalement faux. Le personnage nous semble toutefois un peu plus complexe, surtout si nous considérons la propension des frères Coen à faire du "faux faux" : en un sens, le *Dude* est déjà une parodie de loser, donc un jeu autour de ces questions qui frotte la figure à ses contraires (ce qui sert bien entendu de nombreux effets comiques).

replient sur elles-mêmes, dans une révolution complète, le *Dude* ne sort de son quotidien que pour mieux y retourner<sup>201</sup>.

Autrement dit, si les frères Coen instaurent visuellement, par la présence iconique de l'étranger une très forte filiation avec les westerns, c'est paradoxalement pour retourner et boucler la question de cette filiation : les comportements de héros n'ont pas les résultats escomptés, l'Est et l'Ouest s'opposent pour mieux se rencontrer. La situation elle-même n'est qu'un simulacre de situation, dans laquelle les personnages se déplacent mais n'évoluent pas. Enfin, une dernière dichotomie achève de faire de *The Big Lebowski* une déconstruction, par la voie de la généalogie, du héros. Comme l'avance Anthony Hoefer, la division fondamentale du *Dude* n'est pas uniquement géographique (Est / Ouest) mais aussi temporelle. Il commente le récit en voix-off de l'étranger qui, se clôt le film comme suit : *"Parfois il y a un homme - Je ne parlerai pas de héros, parce qu'au fond, qu'est-ce qu'un héros ? Mais parfois il y a un homme [...] Il y a un homme qui est à sa place, et de son temps"*<sup>202</sup>. Hoefer avance donc :

*L'affirmation peut sembler curieuse, particulièrement parce que le Dude est à la fois anachronique et le produit de son époque, dans la mesure où l'époque absorbe tout. Contrairement à Marlowe, le Dude ne cherche pas de solution, mais à compenser la souillure de son tapis ; il n'a ni l'intérêt, ni la capacité pour chercher de solution à la manière de Marlowe - parce que son temps et sa ville intègrent facilement la contradiction*<sup>203</sup>.

---

<sup>201</sup> KAZECKI Jakub. op. cit., p. 150.

<sup>202</sup> *"Sometimes there's a man -- I won't say a hero, because what's a hero? But sometimes there's a man [...] ah well, he's the man for his time and place"*. Nous trouvons une conclusion du même type dans *The Bonfire of Vanities*, de Brian De Palma (1990). Le personnage de Bruce Willis concluait déjà, sur le ton tongue-in-cheek qui le caractérise : *"Ainsi nous touchons à la fin de notre histoire. C'est la dernière fois que j'ai vu Sherman McCoy. La dernière fois que quiconque l'a vu. Il est parti... avec une gloire flamboyante. Un héros de notre époque. Ou aussi proche d'un héros qu'on peut l'être de nos jours"* (*"So we come to the end of our story. That was the last I saw of Sherman McCoy. The last anyone saw of him. He was gone... in a blaze of glory. A hero for our times. Or as close to a hero as we're likely to get these days"*). Le discours a ici une fonction similaire : il réduit l'héroïsme à un particularisme, tout juste survivant dans une époque inadéquate.

<sup>203</sup> *"The statement seems curious, especially if the Dude is at once both an anachronism and a product of his moment, for the moment is all encompassing. Unlike Marlowe, the Dude is not seeking resolution, but compensation for a befouled rug; he has neither the interest nor the ability to pursue resolution in the way that Marlowe does - because his time and his city easily incorporate contradiction"*, in HOEFER Anthony. *"Like tumbleweed drifting across a vacant lot": The Mythic Landscape of Los Angeles in Chandler's The Big Sleep and The Coen Brothers' The Big Lebowski. Clues*, 2008, p. 52.

Ainsi, si l'histoire hésite, s'essouffle, le discours final de l'étranger situe une fois pour toutes le *Dude* dans un tissu de contradictions géographiques et temporelles. Celles-ci ont à voir avec des héroïsmes anciens qui visitent le récit mais ne s'y attardent pas, comme si aucun ne parvenait à "prendre". Tandis que la place possible du héros devient celle du quidam, d'un Lebowsky à l'autre, le *westerner*, à défaut d'occuper le centre, se promène. Cette promenade n'est plus l'errance horizontale du héros des westerns crépusculaires : car dès l'ouverture, le *tumbleweed* qui roule et trace sa route se heurte à l'océan : ce n'est pas seulement la Frontière qui a atteint son point limite, mais une lignée tout entière. Lorsque le *Dude* trouve une échappatoire à son errance, c'est en général sous l'effet d'un coup porté à la tête, d'un rêve suscité par le haschich, ou lorsqu'enfin son verre a été drogué : dans les divagations dont il est alors victime, il imagine des ascensions, que ce soit en volant sur son tapis, dans un meuble à chaussures s'élevant à l'infini, ou dans la fascination pour une jeune fille effectuant des sauts en trampoline. Ces trajets, verticaux ceux-là, ne constituent pas davantage une issue.

## CONCLUSIONS : HERITAGES ET PERSONA HEROÏQUE

Dans le cinéma dit post-moderne, des années 80 à nos jours, un personnage tenté d'être un héros sera toujours raillé, souvent sur un mode impliquant la notion même d'héroïsme ("*Fais pas le héros*"<sup>204</sup>). Toutefois, lorsque le mot héros n'est pas prononcé, le cow-boy, ou le shérif, font figure de substitut, de synonyme, presque. Il s'agissait donc pour nous, dans ce chapitre, de faire la part entre la possible essence héroïque d'un personnage et cet Ouest qui revient comme le refoulé du héros américain. La difficulté consiste alors à expliquer, en retour, pourquoi l'héroïsme du *westerner* fait problème, et ce, avant les années 70 et la généralisation du motif de l'errance. Au lieu de considérer, par exemple, entre le personnage du film et le cow-boy auquel il est fait référence, les différences les distinguant, nous nous sommes concentrée sur l'écart entre les deux : ce lien qui existe, dès que le *westerner* est mentionné par le dialogue ou par un détail iconique, fussent-ils ironiques, constitue une généalogie, une filiation.

À chercher la généalogie unissant un héros à un autre, nous avons défini l'héroïsme critique (mis en crise) comme *généalogie*. Ceci permet ainsi de sortir le héros -

---

<sup>204</sup> "*Don't be a hero*".



momentanément - de son opposition canonique avec le méchant (*villain*) : le héros émerge avant tout en concurrence avec d'autres héros, d'autres modèles issus du concept mouvant d'héroïsme. Par concurrence, nous n'entendons pas les oppositions (souvent artificielles) entre deux hommes telles qu'elles peuvent se jouer dans un film : la rivalité entre le personnage de Tom Cruise et celui de Val Kilmer dans *Top Gun* (Tony Scott, 1986) ne nous semble par exemple pas centrale. Dans un cas comme celui-ci, l'opposition permet de compenser l'absence d'un méchant identifiable, et de constituer une opposition source de rebondissements. Mais une opposition de personnages, même s'il s'agit de héros, ne représente pas forcément une opposition de modèles héroïques - et c'est à celle-ci que nous nous sommes intéressée. La généalogie, dans ce cas, constitue un point nodal : entre un héros obsolète, et héros qui émerge, le passage du flambeau est tissé d'hésitations, de retours, de remords, comme dans *The Man Who Shot Liberty Valance*.

Tandis que cet aspect concerne l'idée d'un héros de trop, la généalogie joue également sur des modèles en creux, lorsque le *westerner* est convoqué pour pallier une absence d'héroïsme. Parfois, cette absence est seulement celle, ponctuelle, de codes : par facilité, ou par goût du "*recognize and enjoy*"<sup>205</sup>, un chapeau, une étoile cités font figure d'aura, pour un héros dont le contexte n'est pas l'Ouest (*The Untouchables*, *Armageddon*). Toutefois, il arrive que ce manque soit signalé comme étant plus substantiel, dans le cas des premiers *vigilantes* des années 70 par exemple. Indépendamment des contenus politiques supposés de ces films, il faut remarquer ici que la morale de l'Ouest fait retour, là même où elle avait été tenue en échec. Là où Rance Stoddard (*The Man Who Shot Liberty Valance*) posait fictivement les méthodes du *westerner* (duel, usage d'armes à feux) comme étant dépassées, le vigilante apprend à les reconquérir. Mais l'Ouest, plus que jamais, est signalé comme fiction ; seulement, Harry Callahan et Paul Kersey raniment ce récit, l'insérant dans un contexte urbain où la Frontière a disparu, mais où la sauvagerie est restée vivace. À tenter de ranimer le passé, les vigilantes se trompent de *westerner*, et sont davantage des *drifters* que le shérif rejettera hors de sa communauté, que le shérif lui-même. Ce pan sera d'ailleurs largement développé dans le cinéma dit reaganien : Rambo est un exemple de mise en œuvre de la morale de l'Ouest, mais sur un mode hystérique, crispé. Héritiers imparfaits des *westerners*, les vigilantes des années 70 constituent, sur le plan générique, le trait d'union entre western et film d'action.

---

<sup>205</sup> JULLIER Laurent. *L'écran post-moderne*. op. cit., p. 7.

Néanmoins, dans cette période analysée, de *Liberty Valance* aux années 80, que le *westerner* soit source d'un gain ou d'une dette, il reste au centre des préoccupations. *The Big Lebowski* représente alors, en 1998, la nouvelle place assignée à l'homme de l'Ouest, qui n'est plus ni trop vieux, ni trop ou pas assez héroïque. Il est simplement la voix obsédante qui narre une histoire sans queue ni tête, sans héros possibles, puisque la figure est écartelée. Entre le vétéran trop héroïque, trop actif, et le loser sans ambition, le héros reste à la place d'un indéfinissable. Les personnages sont toujours présents physiquement, forts d'une identité bien définie, entre le *westerner* immédiatement reconnaissable et les non-héros tentés pour un temps de se surpasser : c'est l'intervalle généalogique, et avec elle la possibilité d'une filiation, qui a disparu. Au mieux, l'interaction entre le *Dude* et le *westerner* donne lieu à une conversation sans enjeu (*small talk*), où la potentielle morale de l'histoire n'est pas identifiée par l'apprenti héros comme morale de l'Ouest<sup>206</sup>. Reste le *westerner* : le style est intact, le visage également, grâce à la persona de l'acteur qui maintient le dernier lien possible, celui de l'icône. Il n'est plus shérif, ou *drifter*, ni même hors-la-loi : il est un fantôme, une présence, le conteur atemporel d'une histoire conjuguée au passé.

Si *The Big Lebowski* devait être la matrice d'un diagnostic sur l'un des états possibles de l'héroïsme à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, il faudrait dresser le tableau suivant : le héros est le centre mou d'une histoire qui n'a pas vocation à lui permettre de se révéler, ou d'évoluer, et le *westerner* n'est plus au cœur de la lignée héroïque. En revanche, sa présence est constante, à la manière du cow-boy qui vient dans *Liberty Valance* faire un petit numéro de lasso pour impressionner son public. Les *westerners* semblent alors se payer un dernier tour de piste, comme pour moquer le devenir-fiction de l'Ouest, présent déjà chez John Ford ; pensons seulement à *I'm Not There* (Todd Haynes, 2007), qui ranime un Pat Garrett de foire. Le héros dans ce cas semble rester au centre, de par sa présence obsédante même ; mais dans le même temps, il apparaît comme un moyen de créer du lien, d'alimenter une machine à images dont l'objet n'est plus l'héroïsme.

Cette hypothèse basse de la vocation du héros au cinéma est à nuancer avec cette autre piste : ce lien, ces intervalles d'un personnage à l'autre que l'héroïsme permet

---

<sup>206</sup> En effet, alors que Walter incarne l'excès de cette morale ("*What is mine is mine*"), le *Dude*, lui, ignore tout de cette origine. Rappelons-nous une dernière fois la réplique : "*Is that some kind of eastern thing?*". L'étranger ironise sur la méprise en répondant : "*Loin de là*" ("*Far from it*"). En effet, là où le *Dude* identifie une sagesse zen, peut-être *new age*, là résident les restes de l'Ouest. *The Big Lebowski* se fait ainsi l'écho d'une perte de repères : non seulement la mémoire de l'Ouest s'est perdue (le *Dude*) ou s'est dévoyée (Walter), mais elle n'est plus localisable et fait l'objet d'une méprise.

encore de tisser, ne représentent-ils pas une volonté manifeste de garder un semblant de généalogie héroïque, à défaut de pouvoir reformuler l'héroïsme lui-même ? Nous affirmerons ainsi l'idée de généalogie comme moyen de proposer une taxinomie transversale, orientée vers la proposition d'une définition ouverte de l'héroïsme et de ses enjeux. Cette généalogie doit à présent être lue comme multiforme, et plus seulement comme pont transgenre faisant circuler des figures génériquement identifiées (le gladiateur dans le péplum, le *westerner* pour le western, etc.). Le personnage, et l'acteur constituent deux pôles autour desquels de nouveaux liens remarquables d'une époque à l'autre, d'un héros à son envers, où à sa copie conforme pourront être générés.



## II. DES HEROS D'ACTIONERS A L'HEROÏSME VOYANT

---

### 1. INTRODUCTION : ACTION, ACTION ET...ACTION ?

*Action*, selon la célèbre saillie de Raoul Walsh<sup>207</sup>, serait le substantif auquel se rapporte la définition essentielle du cinéma. Cette ontologie du médium ne se concentre pas sur la notion d'enregistrement, mais sur le sujet de ce dernier : l'action serait une catégorie générale permettant de rassembler les mouvements des acteurs et des personnages associés. René Clair, qui a commencé sa carrière de cinéaste à la même époque que Walsh, lui fait écho en parlant du mouvement comme de l'essence première du cinéma<sup>208</sup>. L'action, comme mouvement perpétuel constituerait potentiellement le fondement du cinéma, tous genres confondus, mais le genre qui nous intéresse s'approprie le substantif, devenant le film *d'action* - comme si un film pouvait être d'une autre nature - ou *actionner*, selon sa dénomination américaine. Les films répondant de cette catégorie sont supposément plus actifs, ou resserrés sur l'action, en même temps qu'ils s'approprient l'essence du médium. Pour autant, les films d'action sont globalement perçus comme des produits de divertissement peu dignes de considération. En effet, l'Action<sup>209</sup> exacerbe l'action<sup>210</sup>, toute manifestation physique

---

<sup>207</sup> GIMELLO-MESPLOMB Frédéric. Avant-Propos. 2007, p. 13.

<sup>208</sup> "S'il est une esthétique du cinéma, elle a été découverte en même temps que l'appareil de prises de vues et le film, en France, par les frères Lumière. Elle se résume en un mot : "mouvement", auquel nous ajouterons aujourd'hui le mouvement intérieur de l'action [...] Quand les frères Lumière ont voulu démontrer la valeur de leur merveilleuse invention, ils n'ont pas présenté sur l'écran un paysage mort ou un dialogue entre deux personnages muets : ils nous ont donné L'Arrivée d'un train, Une charge de cuirassiers et cet Arroseur arrosé qui fut le père du film comique", in CLAIR René. *Cinéma d'hier, cinéma d'aujourd'hui*. 1970, p. 62-63.

<sup>209</sup> "Action" avec un "a" majuscule renvoie pour nous au genre Action dans son ensemble. Nous garderons par contre la terminologie "film d'action", communément admise.

<sup>210</sup> La remarque paraîtra peut-être tautologique ; néanmoins la tautologie est constitutive du genre ici en question. Le film d'action ne prétend pas donner plus que les éléments, déroulés un à un, qui composent son programme d'actions : tant que "ça avance", le contrat est rempli. David Morin-Ulmann commente de façon similaire : "Il y a un caractère tautologique dans les figures institutionnelles du film d'action [...] Il apparaît que cette "avarice de sens" est le propre de la sensation ;

allant dans le sens d'une dépense d'énergie, et favorise donc le corps - au détriment des idées. Pour cette raison, l'Action est souvent perçue comme genre mineur, "l'épithète" semblant "*un rien infamante*", voire "*fourre-tout*"<sup>211</sup>.

La définition du genre Action, comme celle de tout genre, est intrinsèquement problématique, et peut orienter vers la définition de corpus variés, sinon divergeants. La définition donnée par Steve Neale, par l'exemple, intègre des films de notre corpus, mais aussi des cas plus frontières :

*Aujourd'hui, le terme "action-aventure" est surtout utilisé pour décrire ce qui est apparu, dans les années 80 et 90 comme une nouvelle tendance dominante dans la production d'Hollywood, tendance illustrée par les films Alien (1979, 1986, 1993), les films Indiana Jones (1981, 1984, 1993), les films Rambo (1982, 1985, 1988), les films Die Hard (1988, 1990, 1995) et les films Terminator (1984, 1991), ainsi que des films comme Total Recall (1990) Point Break (1991), The Last of the Mohicans (1992) et Braveheart (1995)*<sup>212</sup>.

Cette proposition rassemble en effet des cas forts différents : la franchise *Alien* comporte des scènes d'action (à des degrés d'ailleurs variables, selon les films) mais se rattache à la science-fiction, tout comme *Terminator* ; *Indiana Jones* répond plutôt d'une tradition revisitée et parodiée de l'aventure, tandis que *The Last of the Mohicans* et *Braveheart* se rattachent avant tout, de par leur sujet et leur époque d'inscription, à la fresque historique. La recherche d'une définition, rendue ici bancal par le rassemblement d'un corpus représentatif, pourrait se résoudre par la négative : Michael Hammond, dans le même ouvrage, traite de *Saving Private Ryan*, film qu'il détache du genre Action en définissant ce dernier comme "*tonitruant*" et tenant du "*simple divertissement*"<sup>213</sup>.

Parallèlement, l'Action s'impose dans notre étude comme le genre le plus ostensiblement riche en héros, chaque film semblant voué à mettre en image

---

*celle-ci est directive : elle demande à être comprise immédiatement*", in MORIN-ULMANN David. "Qu'est ce que l'action dans les films à grand spectacle ?". 2007, p. 69.

<sup>211</sup> TREGUER Florian. "Excès, hybridation et régression : La nouvelle donne du film d'action selon John McTiernan". 2007, p. 99.

<sup>212</sup> "The term 'action-adventure' is nowadays mainly used to describe what was perceived in the 1980s and 1990s to be a new and dominant trend in Hollywood's output, a trend exemplified by the *Alien* films (1979, 1986, 1993), the *Indiana Jones* films (1981, 1984, 1993), the *Rambo* films (1982, 1985, 1988), the *Die Hard* films (1988, 1990, 1995) and the *Terminator* films (1984, 1991), as well as by films like *Total Recall* (1990) *Point Break* (1991), *The Last of the Mohicans* (1992) and *Braveheart* (1995)", in NEALE Steve. "Action-Adventure as Hollywood Genre". 2004, p. 71.

<sup>213</sup> HAMMOND Michael. "*Saving Private Ryan's* 'Special Affect' ". 2004, p. 153.

l'émergence d'un personnage hors du commun. Théoriquement, un genre qui se définit par un intérêt exacerbé pour le mouvement de ses figures semble un contexte idéal pour le héros, quintessence du personnage, perfection du corps humain accomplie par la rencontre d'un acteur et d'un réservoir de trucages<sup>214</sup>. Pour cette raison, nous choisissons d'orienter notre analyse autour d'une pré-définition du genre comme genre du corps, guidée à cet égard par Paul McDonald :

*On peut considérer que les films d'Action appartiennent à un genre du corps. Dans le cinéma d'action, le corps est mis en relief, et sa signification est rendue évidente. Si l'étude des corps idéalisés de certaines stars présente de l'attrait, il ne faudrait pas oublier que ces films présentent un panel de corps dont la diversité dépasse de loin le seul modèle de perfection des hommes et femmes d'action*<sup>215</sup>.

Nous questionnerons ci-après les limites de notre corpus, et plus généralement la définition du genre Action ; cependant, nous souhaitons marquer ici cette intention : le genre Action sera saisi dans ce chapitre comme genre du corps, et plus particulièrement, du corps héroïque. Le film d'action se distingue selon nous d'autres genres non par sa violence, ou par son caractère éminemment divertissant, mais par cette attention, et parfois cette obsession, pour les mouvements du corps - principalement masculin. Ce corps, cependant, arrive au film d'action chargé d'anciennes connotations, que nous avons déjà carressées dans le chapitre précédent.

En effet, nous avons vu que le héros d'action hérite du *westerner*, par le biais du vigilante : ce dernier accomplit la transition qui fait perdre à l'homme de l'Ouest les grands espaces pour le replacer anachroniquement dans un décor urbain. Quand on évoque le terme action, il s'élève immédiatement la question du "*comment*". Les films s'attachent d'ailleurs à développer un répertoire de gestes en les faisant varier. L'interrogation ne se situe pas du côté de l'issue, puisque dans ce genre le *happy end* semble de mise, mais sur les moyens physiques déployés pour y parvenir : le héros se bat, se déplace (par la course, ou en utilisant des véhicules), évite les dangers mortels (en

---

<sup>214</sup> Nous ne pensons même pas à de complexes effets numériques : le montage, tout simplement, peut être un instrument dans la mise en fiction d'un surhomme ; il permet par exemple de filmer une course sans fin, où le héros ne serait jamais fatigué.

<sup>215</sup> "Actions films could be described as a genre of the body. In action cinema, the body is foregrounded and its significance made obvious. What should not be lost in the appeal of wanting to study the idealised bodies of some stars is that film presents a far wider currency of bodily types than the physical perfection of the male and female action heroes", in McDONALD Paul. "Reconceptualizing Stardom". 1998, p. 182.

dehors des risques encourus lors de combats, la chute reste la menace la plus fréquente), sauve ses concitoyens en danger et met un terme à l'action du méchant. Plus ponctuellement, le héros d'action se rapproche des figures de l'espion et du détective, en élucidant des énigmes ou en retrouvant une personne disparue ou cachée. Toutes ces actions sont en général motivées par un prétexte, sauver le monde de la destruction ou de l'annexion par une puissance ennemie, parfois incarnée dans un objet de plus petite échelle qu'il faut retrouver, et autour duquel la narration va être structurée. Cet objet renvoie au "MacGuffin" d'Alfred Hitchcock, mais peut aussi prendre d'autres dénominations ; Ben Singer, commentant le mélodrame du début du XX<sup>e</sup> siècle, emploie le terme de "*weenie*" qui peut être "*le talisman, la chose, le gros objet, le fétiche, le MacGuffin, la commodité*"<sup>216</sup> qui oriente le récit. Ce mode de l'action constituera un premier pan, auquel répond la question de la localisation (le où) : nous verrons que la sphère d'influence du héros évolue tout au long de l'histoire du genre.

Ainsi l'Action constitue le cœur de notre étude puisque son nom même suggère un attachement du genre aux personnages héroïques et à leur programme. Si tous les héros, dans tous les genres, doivent mettre en œuvre leur *action* pour s'affirmer, qu'en est-il du héros mis en *action* dans un genre du même nom ? Comment la définition problématique de la catégorie *Action* entre-t-elle en résonance avec le devoir d'*action* du héros américain ? Suffit-il au héros de se mouvoir pour être en action, pour être héroïque ?

## 1.1 Action : une formulation de l'exploit dans l'espace

Le programme du film d'action, de 1980 à nos jours, prend la forme d'un "grand nettoyage", dans lequel arsenaux et explosions participent à l'identité visuelle du genre. Contrairement à la technicité et au sens du gadget qui préside à l'invention des arsenaux dans la franchise James Bond, l'arsenal du héros d'action s'exprime dans la quantité et par la démesure de la force de frappe. Les artilleries lourdes avec lesquelles le public a pu se familiariser dans les films de guerre apparaissent dans des usages recontextualisés au cadre urbain, souvent dans un rapport d'échelle décalé, où les armes d'assaut servent à

---

<sup>216</sup> SINGER Ben. " 'Child of Commerce! Bastard of Art!'. Early Film Melodrama". 2004, p. 61.



tuer des gangsters. Enfin, ce site<sup>217</sup> qu'est la ville joue le rôle de scène, en tant que sa fonction consiste à rendre visible le héros dans sa spécificité héroïque. Le statut de l'espace dans le film d'action est particulièrement ambigu, puisqu'il joue à la fois comme décor (il rend visible) et absence de décor (il se rend visible dans le temps même qui est celui de sa destruction).

La ville est au centre du film d'action, puisqu'il n'y a effectivement pas d'actioner rural<sup>218</sup>. Le héros d'action semble devoir, dans le temps du film, déployer une énergie, c'est-à-dire non seulement la dépenser, mais aussi lui donner la forme de l'exploit, l'action devant nécessairement être spectaculaire. Toutefois, la ville et son bâti, sa grille, sa circulation humaine et automobile gêne tout autant qu'elle rend visible les exploits en question : c'est pourquoi, alors que l'Action semble le lieu idéal d'émergence pour un candidat à l'héroïsme, elle constitue également le genre au sein duquel l'héroïsme se définit au regard d'une contrainte, contrainte avant tout spatiale. C'est par ce biais que nous tâcherons de définir l'héroïsme et ses contradictions. Rappelons que dans le chapitre précédent, cette exigence de définition, devenue souci de taxinomie, nous a laissé entrevoir un héros hybride, certes, mais qui des années 80 à nos jours tend à se désincarner. En nous saisissant du genre Action, virtuellement peuplé de héros réactionnaires et musculeux, nous souhaitons mettre cette hypothèse à l'épreuve et nous demander si le héros d'action peut malgré tout être en crise, et selon quelles modalités il le peut.

Nous avons évoqué l'importance de la ville, scène et site de cette Action : nous nous intéressons d'abord à la relation qui lie le héros à son territoire, et la trajectoire qui semble déterminer le déroulement des récits. Les passages dans des lieux confinés, la forme canonique de la poursuite et sa radicalisation dans le film de traque seront autant de passages qui mettront à l'épreuve, sinon le personnage, au moins l'héroïsme qu'il porte en germe. L'exploit n'est pas univoque, et l'expression, parfois exagérée, des possibilités du héros peut également définir un corps pris en défaut par ce qui semblait garantir sa force : le muscle peut dissimuler un corps creux, ou un état physique qui se résume à la dépense d'énergie. L'analyse des carrières et des persona d'acteurs

---

<sup>217</sup> Et, de fait, il s'agit bien de *sites* : les lieux des films d'action se doivent d'être clairement identifiés. Il s'agit de grandes villes, où la purge précédemment évoquée concerne fréquemment des lieux emblématiques ; sur ce point, le film d'action s'inscrit également dans la continuité du film catastrophe.

<sup>218</sup> Nous pouvons penser à une exception, *Road House* (Rowdy Herrington, 1989), qui effectue un retour vers le western en contextualisant son action dans la petite ville de Jasper, Missouri.

emblématiques, tels Arnold Schwarzenegger et Sylvester Stallone, nous aidera à déconstruire l'héroïsme du corps musclé.

En repérant des signes de crise héroïque dès les années 80, nous ouvrirons la brèche, enfin, pour analyser les prolongements du genre dans les années 2000 : de la même façon qu'un western "*crépusculaire*"<sup>219</sup> émerge dans les années 60, il semble exister une forme d'actioner crépusculaire, dans lequel le héros vieilli ou fatigué poursuit son action tandis que le sens de celle-ci est directement remis en cause. Cette crise menace le déroulement de l'action même, puisqu'elle implique la présence de discours, et donc l'interruption de ce mouvement perpétuel que nous avons précédemment évoqué.

Enfin, nous nous éloignerons de l'examen du héros au sein d'un champ générique - l'Action - pour redonner à ce concept sa signification première, celle d'un substantif renvoyant à des modes d'*agir*. Que peut faire le héros, sinon agir ? Y a-t-il un héroïsme qui ne soit pas d'action (nous l'avons vu, la question se pose de façon identique pour le cinéma) ? Nous renverserons cette idée d'un héros essentiellement actant pour analyser son revers, un héros voyant, doublement voyant, en tant que sa perception est augmentée (tel le détective capable de voir l'indice) ou en tant qu'il se révèle être visionnaire (tel l'oracle). Ce dernier point nous permettra de renouer avec une exigence qui ne relève pas du classement, mais de l'identification d'un héroïsme reformulé autrement que sur le mode satirique ou nostalgique. La polarité voir / agir nous permettra de mieux saisir la possibilité, et les enjeux, de cet héroïsme nouveau.

## 1.2 Limites du genre et constitution du corpus

Il nous faut dans un premier temps définir - malgré les difficultés d'une telle démarche, évoquées dans le chapitre précédent - une formule minimum du genre, tout en retenant que les exceptions seront pour nous davantage des occasions d'éclairer un système que des éléments à exclure de notre corpus. Cette entreprise de classement du genre *Action* peut sembler aisée en raison de l'aspect "*monolithique*"<sup>220</sup> du corpus

---

<sup>219</sup> LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. op. cit., p. 61-62. Les auteurs indiquent là l'ambiguïté du terme, qui peut renvoyer au film lui-même (western à la tonalité crépusculaire, dans le cas de *Unforgiven*) ou à l'époque traitée (western de "*l'Ouest crépusculaire*" pour *Cheyenne Autumn*). Nous tâcherons de conserver cette nuance à l'esprit lorsque nous réévaluerons la notion dans le champ de l'Action.

<sup>220</sup> DAHAN Yannick. *Volte/Face, Le choix des armes. Positif*, 1997, p. 30.

associé : cette apparente facilité repose sur l'existence de topoï forts, issus des films eux-mêmes et des parodies dont ils ont été la cible. Il faut donc revenir aux films, l'idée du genre tendant parfois à noyer leur visibilité. Le film d'action se caractérise par sa focalisation sur un personnage unique et souvent solitaire qui va s'employer à purger l'espace - et donc le cadre - de toute menace pour lui et ses concitoyens, comme c'était déjà le cas dans le film catastrophe<sup>221</sup>. Le film d'action constitue en effet une forme cousine de ce dernier. Les situations quotidiennes existent pour mieux voir ressurgir le désastre, qui occupe l'essentiel du récit. Le film d'action se compose donc de scènes d'exploits paroxystiques, souvent très destructrices, qui dessinent une forme d'apocalypse urbaine : feux, inondations, crashes automobiles composent alors une apocalypse locale - souvent limitée à un centre urbain. Le film d'action semble *fonctionner*<sup>222</sup> plutôt que se dérouler : il relève d'une fonctionnalité du corps, qui dans l'Action devient essentiellement actant. Le héros, pour être héroïque, doit sauter, courir, affirmer un corps dont l'essence est le mouvement. L'absence de ce mouvement équivaut à la mort pour le personnage, et, parallèlement, l'absence d'action est globalement antithétique au genre.

Le film d'action croise de nombreux genres, et son hybridité semble du même coup telle que son identité propre se résume du coup à quelques emblèmes (dont il n'a pas l'exclusivité) : explosions (visibles dans les films de guerre), armes à feu (largement exploitées par le film de gangsters), etc. Une liste de ces genres serait par trop systématique, mais nous évoquerons cependant ici quelques ramifications. Nous avons déjà évoqué les relations entre le film d'action et le western, ou le film noir. Dans ce dernier cas, nous avons vu que le décor urbain constituait un legs transmis au film d'action. Toutefois, comme cela va souvent être le cas avec les genres cités ou recyclés, les éléments génériques d'origine sont reformulés. Par exemple, le film noir place fréquemment un personnage dans un décor urbain qui va l'écraser : la photographie contrastée de certains films (*The Killers*) voit les personnages engloutis par leur ombre, qui par sa proximité chromatique semble sortir du décor lui-même<sup>223</sup>. Dans l'action, la relation entre corps et décor est l'objet de nombreuses variations, si bien que l'un ne domine jamais complètement l'autre. Quand Rambo, au cours du second film de la

---

<sup>221</sup> "Le film-catastrophe fait naître des héros, arrachés au quotidien et promus au rang de sauveur", in BERTHOMIEU Pierre. *Le cinéma Hollywoodien*. op. cit., p. 53.

<sup>222</sup> C'est-à-dire que l'opérativité du système domine la chose représentée, selon le sens donné par Michel Foucault à "*fonctionner*" lorsqu'il écrit que le langage classique "*fonctionne*" plutôt qu'il "*existe*", in FOUCAULT Michel. *Les mots et les choses*. 1966, p. 93.

<sup>223</sup> Cf. MITCHELL Edwards. "Apes and Essences". 1995, p. 219.

franchise, se fond dans le paysage, il s'agit d'un camouflage qui révèle une intimité avec le terrain, et donc une supériorité par rapport à un ennemi - pourtant local. Toutefois, le récent *Rambo* (Sylvester Stallone, 2008) termine le cycle en montrant le soldat retourner chez son père. Un travelling nous éloigne de la maison, et le décor sur lequel évolue Rambo le nanifie pour la première fois : s'il a gagné son dernier combat, il devient un citoyen anonyme dans la Nation qui l'avait d'abord rejeté. John McClane est également un exemple de cette alternance du rapport de domination entre le héros et son environnement. Nous argumenterons cependant que le héros d'action est plus souvent dominé qu'il n'y paraît. L'action hérite donc bien du film noir, en tant qu'elle y prélève un décor, mais aussi une fonction du héros. Parmi les héros d'action, une forte proportion exerce la profession de policier, dans la droite lignée du *hard-boiled cop* du film noir.

Habité par les figures tutélaires du *western* et du policier à la peau dure, le film d'action est également imprégné d'une tendance à la destruction systématique qui ne lui appartient pas totalement. Trois genres semblent ici avoir transmis leur goût pour le désastre : le film catastrophe, le burlesque, et dans une moindre mesure le péplum. Le film d'action et le film catastrophe reposent tous les deux sur la fascination suscitée par la destruction. Celle-ci, dans les deux genres, menace fréquemment d'être totale, à plusieurs échelles : il peut s'agir d'une petite communauté ou du monde dans son entier. Le film catastrophe cependant, rend la nature (ou l'erreur humaine)<sup>224</sup> responsable du désastre, tandis que le film d'action cible en général un individu à l'ethnicité marquée (russe, arabe), cerveau d'une organisation terroriste. Le mal a donc ici un visage unique : même si un groupe de méchants opère, c'est toujours le chef qu'il faut éliminer en dernier, ici sur le modèle du *western*.

Parallèlement, le Bien se présente souvent sous la forme unique du héros. Même lorsqu'il est aidé (*buddy movie*) ou accompagné, il reste le garant de la situation. Dans le film catastrophe, même si des figures héroïques émergent, leur effort devient celui d'un collectif, et par extension celui du corps social. Cette différence est sensible au niveau du découpage : alors que le film catastrophe doit faire l'usage d'un montage alterné pour suivre tous les personnages (par exemple situés à différents niveaux d'un immeuble dans *The Towering Inferno*), le film d'Action vit dans le présent de son héros, et fait se succéder

---

<sup>224</sup> Il faudrait bien sûr nuancer, puisque souvent, l'incompétence des dirigeants se trouve souvent à l'origine de l'incident qui amorce la catastrophe (*The Towering Inferno*, *The Poseidon Adventure*, entre autres) ; cf. YACOWAR Maurice. "The Bug in the Rug: Notes on the Disaster Genre". 1995, p. 273.

les prouesses. Le genre catastrophe a poursuivi un temps une existence indépendante, notamment dans les années 90 où des films comme *Volcano*, *Dante's Peak* et *Twister* ont réactivé les premiers succès du genre dans les années 70. Cependant, la proximité entre les deux formes est suffisante pour qu'à la suite de ce *revival*, on observe des convergences grandissantes d'un genre à l'autre. *Daylight* reproduit par exemple fidèlement la structure narrative du film catastrophe, en enfermant ses personnages dans un tunnel new-yorkais qui menace de s'effondrer. La présence de Sylvester Stallone, et l'autonomie de son personnage au cours des différentes scènes, témoignent d'un brouillage des limites d'un genre à l'autre<sup>225</sup>. En résumé, nous pouvons utiliser ce rapprochement pour mettre en évidence la valeur particulière du héros d'action, qui fait face au désastre comme dans le film catastrophe, mais avec son seul corps : la destruction à grande échelle ne peut être arrêtée que par un individu, représentation symbolique d'un groupe plus grand<sup>226</sup>.

Il serait également intéressant de procéder à ce questionnement en procédant par la négative, en se demandant quels genres l'Action n'absorbe pas. Selon Mark Gallagher, la comédie coïncide mal avec le format de l'Action :

*Les conventions prescrites par le genre ont historiquement limité les échanges entre les films d'action et la comédie. L'inversion de la hiérarchie sociale pratiquée dans la comédie met potentiellement à mal la situation dominante du héros masculin, et cette transformation pose de sérieux problèmes structurels au cinéma d'action*<sup>227</sup>.

Si le film d'Action fait usage d'humour, il le fait donc d'une façon qui ne décrédibilise pas son héros<sup>228</sup>, en demandant par exemple la complicité du spectateur, sur le mode du clin

---

<sup>225</sup> Rick Altman, en 1995, parle de du film catastrophe comme d'un genre disparu, ce qui nous semble un peu sévère. Si l'engouement qui entourait le genre n'est plus le même que dans les années 70, il survit cependant, parfois assimilé à d'autres formes ; in ALTMAN Rick. "A Semantic/Syntactic Approach to Genre". op. cit., p. 36.

<sup>226</sup> Après le 11 septembre, les représentations du collectif, notamment par le biais d'images de foules ou de groupes compacts, fait retour, de *Spider-Man 2* à *War of the Worlds*.

<sup>227</sup> "Generic prescriptions have historically limited the interplay between action films and comedies. Comedy's inversion of social hierarchies potentially places the male hero's dominant gender position in distress, a transformation that poses serious structural problems for the action cinema", in GALLAGHER Mark. *Action Figures*. 2006, p. 163.

<sup>228</sup> Il y a bien sûr quelques exceptions : Bruce Willis, venu à l'origine de la comédie, tourne *Die Hard* en 1988 mais revient à un registre inspiré par le slapstick dans *Hudson Hawk* (1991), une comédie parodiant les films d'aventure. Entre autres déconstructions, on y voit un combat entre Willis et James Coburn, sonorisé avec des bruits de ressorts et de crécelles.

d'œil : ce sera par exemple le ton de *Die Hard*. Le film d'action peut cependant devenir comique malgré lui, selon le principe évoqué par Jean-Louis Leutrat et Suzanne Liandrat-Guigues : "*Dès qu'il y a répétition, stéréotypie, la parodie n'est pas loin*"<sup>229</sup>. Cependant, il existe un lien, sans doute plus discret, entre le film d'action et le film burlesque. Tous deux, nous l'avons évoqué, partagent un goût de la destruction mais plus encore du même type d'opération résultant dans cette destruction. En lisant par exemple Petr Král, la proximité devient manifeste entre les deux genres et entre les types de corps qu'ils font surgir. L'auteur parle en effet de la tendance du burlesque à pousser les choses dans leur "*fonctionnement maximal*"<sup>230</sup>, qui semble tout autant qualifier les excès du film d'action : dans *Die Hard*, du scotch orné par des motifs de Noël devient le moyen de sauver des otages de la menace terroriste. L'obsession du genre burlesque pour la matière, le monde sensible, semble également partagée par les films d'action<sup>231</sup> ; selon Král, elle est l'origine de la catastrophe. Cette grande purge à laquelle se livre le burlesque va de pair avec la sérialité de ses productions, et là encore l'Action semble adopter ce principe, en se livrant à de gigantesques *tabula rasa*, comme pour laisser la place à de prochaines aventures. Les points communs ne surgissent pas seulement au niveau structurel, mais aussi sur le plan des détails. Fabien Gaffez repère l'usage conjoint de "figures" comme la poursuite, la chute ou la bagarre<sup>232</sup>. Au niveau précis du geste lui-même, Král parle de héros qui, "*dans l'esprit du capitalisme sauvage*"<sup>233</sup> s'approprient un vélo parce qu'ils en ont tout simplement besoin : nous pensons alors au geste tout à fait identique de John McClane dans *Die Hard: With a Vengeance* ; si l'on prend la voiture comme référence, les exemples seraient dès lors trop nombreux, tant le comportement est classique dans le genre Action. Nous pourrions ainsi continuer la liste des ponts tendus entre les deux genres, pour repérer une même légèreté dans le mouvement<sup>234</sup>, une absence de parole qui donne le primat au corps, une fascination pour la machine<sup>235</sup> ou encore, au niveau de la réception, un même mépris qui a frappé les deux genres. Nous reviendrons sur les convergences identifiées notamment dans la partie de ce chapitre plus particulièrement consacré au corps du héros.

---

<sup>229</sup> LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. op. cit., p. 59.

<sup>230</sup> KRÁL Petr. *Le burlesque ou la morale de la tarte à la crème*. 2007, p. 66.

<sup>231</sup> Ibid., p. 212.

<sup>232</sup> GAFFEZ Fabien. "La peau dure". 2009, p. 92.

<sup>233</sup> KRÁL Petr. op. cit., p. 72.

<sup>234</sup> Král cite ainsi une phrase de René Clair qui résume tout à fait le comportement des corps dans les films d'action : "*un monde léger où la loi de la pesanteur semble remplacée par la joie du mouvement*", in CLAIR, René. *Réflexion faite*. 1951, p. 65, in KRÁL Petr. op. cit., p. 45.

<sup>235</sup> GAFFEZ Fabien. op. cit., p. 95.

Cependant, les deux genres célèbrent tous deux le mouvement, mais avec une visée bien différente. Alors que le burlesque produit justement du mouvement sans but, déployant des personnages qui "*s'agitent plus qu'ils n'agissent*", l'Action est toute entière soumise au but ultime recherché par les personnages. Certes, ces buts varient peu, mais leur présence est constante. Sauver le monde, ou le voisinage, parfois seulement soi, voilà le principe qui anime nos héros. La dépense est excessive, mais elle n'est jamais gratuite dans l'Action. De la même façon, ce but garantit que l'action ne dérive jamais. Elle peut grossir, perdre ses proportions originales, mais jamais ne dévie ; tandis que le burlesque se plaît au contraire à greffer des situations "*parasitaires*"<sup>236</sup> sur le récit principal. Enfin, alors que ces situations moutonnent, accablent le corps et le soumettent à toutes les expérimentations, le burlesque prend le parti du plus faible<sup>237</sup>, et conséquemment se rebelle contre les valeurs établies. L'Action est en revanche un genre de l'homme fort, qui prêche en faveur du *status quo*. C'est là une contradiction aussi spectaculaire que le genre lui-même : chaque film détruit immeubles, institutions et monuments avec méthode, pour mieux réaffirmer leur nécessité. Le héros agit, sauve le monde, mais pour mieux réinstaurer l'ordre qui existait avant la crise en réaffirmant la solidité des structures sociales et familiales.

C'est en cela que le genre Action se distingue du péplum, bien que les personnages des deux genres fonctionnent largement autour de l'exhibition du corps masculin musclé. Les péplums exposent fréquemment le renversement d'un pouvoir illégitime, ou un changement de la structure des institutions grâce à l'ascension d'un héros populaire ; le genre Action, au contraire, propose des récits retournant en dernier lieu à leur point d'origine, en confirmant la légitimité du pouvoir établi - même si le héros méprise par ailleurs les instances dirigeantes dont il a fait le jeu. Le péplum, lorsqu'il ne puise pas dans des intrigues familiales ou politiques, possède souvent une charge mystique, amenée par des récits bibliques (*The Robe* en 1953, *The Ten Commandments* en 1956), aspect le plus souvent absent des films d'action (ou alors dans des cas frontières, comme *Constantine* en 2005, plus proche du genre fantastique). Enfin, le héros de péplum, même s'il est dominant dans le récit, ne possède pas la même place que le héros d'action dans les films concernés. En effet, les péplums sont souvent caractérisés comme des fresques. L'analyse du genre par David Bigorgne dans un article consacré au retour du péplum-opéra fait un usage fréquent d'une terminologie picturale<sup>238</sup>, et pour cause : les

---

<sup>236</sup> Entre guillemets dans le texte ; Peter KRÁL. op. cit., p. 167.

<sup>237</sup> Ibid., p. 77.

<sup>238</sup> BIGORGNE David. "*Gladiator* ou le retour du péplum-opéra". 2004, p. 50-65.

péplums sont en général des films longs, introduisant une large galerie de personnages, mais aussi des foules anonymes, tout en s'intéressant aux paysages, mais aussi aux us et coutumes de l'époque dépeinte. En comparaison, le film d'action semble plus "sec", resserré autour d'un nombre minime de personnages, et principalement focalisé sur le héros dans le temps de son action et pas de sa déambulation, de son long emprisonnement ou de son exil, comme c'est le cas du péplum qui utilise sa durée à plein, parfois pour raconter la vie d'un personnage (*The Ten Commandments*, *Ben-Hur*). Ceci nous permet de pointer un problème dans la critique qui s'attache au film d'Action. Ce terme d'excès (*excess*) permet souvent de qualifier le genre dans son entier, mais l'exemple du péplum montre bien que les types d'hyperbole sont nombreux<sup>239</sup> - et cela pour tous les genres "excessifs" que nous avons cités. L'excès d'un Sennett n'est pas celui d'un DeMille, malgré les points de comparaison possibles. Nous reviendrons sur l'hybridité générique du film d'action, ici esquissée en nous appuyant sur les personnages, mais devons présentement nous intéresser au système économique rendu nécessaire par le film d'Action, qui lui aussi se situe du côté d'un certain paroxysme, et explique la difficile saisie du genre.

### 1.3 L'économie et la forme du film d'Action : film-concert, *high concept* et blockbuster

Le film d'action s'emboîte, quoique imparfaitement, dans les trois catégories du "film-concert"<sup>240</sup>, du film *high concept* et du blockbuster. La première catégorie, pensée par Laurent Jullier, rassemble des films qui se caractérisent par un montage rapide, un son omniprésent (musique forte en *dolby-surround*, bruits de chocs exagérés) et un récit dont la réception s'effectue dans le présent (au lieu de renvoyer à l'effectivité d'un moment passé, qui a été filmé<sup>241</sup>). Jullier explique ainsi que le film-concert est la forme favorite du film post-moderne, qui se fonde sur le principe du "*recognize and enjoy*"<sup>242</sup>. Dans cette formule, les choses ne valent pas pour leur contenu, mais pour les images antérieures de ce contenu que le spectateur reconnaît et apprécie en jouissant de leur

---

<sup>239</sup> Par exemple, l'excès du péplum se lit dans la durée même des films, qui dépasse très souvent les deux heures. L'excès est en somme inverse dans l'action, car il n'est pas exceptionnel de trouver des films de seulement 90 minutes.

<sup>240</sup> JULLIER Laurent. *L'écran post-moderne*. op. cit., p. 38.

<sup>241</sup> Ibid.

<sup>242</sup> Ibid., p. 7.



familiarité. Nous avons évoqué des occurrences de ce principe en parlant de *The Big Lebowski*, qui prend moins pour référent l'Ouest historique que la somme de ses transcriptions à l'écran. Le film-concert fait ainsi participer son spectateur sur le mode de la reconnaissance, mais aussi au niveau d'une immersion des sens. Ce dernier aspect correspond à ce qui est souvent appelé, dans le discours commun, un "effet clip". Jullier parle ainsi de la supériorité de la bande son sur l'image dans le film-concert, produisant ce qu'il appelle un "*bain de sensations*"<sup>243</sup>. La dissociation de l'image et de la piste sonore entraîne une perte de leur référent profilmique commun ; image et son mènent alors des vies distinctes, orientées vers l'impact sensoriel de leurs propositions respectives. Cette perte du référent recoupe la question du point de vue. Jullier remarque ainsi que le film post-moderne propose des points de vue rarement anthropomorphiques<sup>244</sup>, ce qui se vérifie tout particulièrement dans le film d'Action<sup>245</sup>. Le témoin supposé par la présence de la caméra est un corps sans poids, sans limites physiques, qui peut tourner sur lui-même, bouger aussi vite que les travellings le suggèrent, et suivre le héros dans les espaces les plus restreints qui soient. De l'absence d'anthropomorphisme dépend précisément la définition du héros comme tel : si le héros peut être physiquement suivi par un cameraman imaginaire, sa position cesse d'être impensable, et ne relève plus de l'exploit. La vision, dans le film d'action, n'est donc plus réglée par un œil imaginaire, mais se fait à la mesure du corps : un corps qui va vite justifie le ralenti, un corps qui réalise de beaux gestes nécessite la mise en place d'un *instant replay*<sup>246</sup>. Selon cette définition, les films d'action seraient non seulement des films sur des corps en mouvement, mais aussi des films qui s'adressent au corps du spectateur, sur le mode de la sensation.

La définition du "*high concept*" recoupe celle du film-concert. Rachel Williams, utilisant les travaux de Justin Wyatt, le définit ainsi :

C'est un film "*qui possède une identité stylistique très marquée, d'ordre générique, et qui repose sur des types de personnages*"

---

<sup>243</sup> Ibid., p. 63.

<sup>244</sup> Ibid., p. 80.

<sup>245</sup> Les exemples sont nombreux ; parmi eux, nous pensons à la caméra qui se faufile à la suite de John McClane dans les cages d'ascenseur de la tour Nakatomi. Le *bullet time effect* de *Matrix* correspond aussi, d'une certaine manière, à un point de vue non anthropomorphique (l'impossible est temporel autant que spatial).

<sup>246</sup> L'*instant replay* se définit comme une forme particulière du montage, qui permet au spectateur de revoir une action précédemment jouée. Cette forme peut être rencontrée dans des films d'action plus contemporains, et évoque tout autant la retransmission télévisée d'événements sportifs que le jeu vidéo.

*reconnaissables. De façon plus importante, c'est aussi un film qui possède des éléments pouvant particulièrement faire l'objet d'un marketing et d'accroches publicitaires. En somme, c'est un film dont le récit central peut être résumé à un concept d'une ligne, et une image simple et percutante, et / ou un logo qui trouvera sa place sur les affiches du film et sur les autres supports publicitaires*<sup>247</sup>."

D'abord utilisé dans l'industrie, par les producteurs et réalisateurs, le terme a depuis glissé vers un usage plus commun, et des connotations parfois péjoratives. Le *high concept* repose sur la généricité des produits, leurs possibles combinaisons et la répétition de certains arcs narratifs familiers<sup>248</sup>. Ils sont également, comme les blockbusters, très liés aux stars. Comme l'explique Justin Wyatt, certaines associations entre une star et un genre relèvent très évidemment de la catégorie *high concept* : par exemple, la rencontre entre Clint Eastwood et le thriller évoque ce type de produit<sup>249</sup>. Wyatt note également que l'industrie utilise le terme de façon prescriptive ("*prescriptive manner*"), pour obtenir des scripts qui correspondent aux attentes des studios, tandis que la critique s'empare du terme comme critère d'évaluation ("*evaluative sense*"<sup>250</sup>).

Ainsi, film-concert (ou film post-moderne) et *high concept* s'appliquent globalement à un même ensemble de films, mais en décrivent des aspects différents. L'idée de film-concert définit un corpus de films sur la base de leur réception, et plus précisément des sensations procurées au spectateur. Le *high concept* se situe à l'autre extrémité de ce spectre, du côté de la production des films, mais aussi, ultimement, du côté de la réception critique des films. Néanmoins, ces définitions se complètent et mettent en lumière les principes fondamentaux du film d'action : il se doit d'être efficace, riche en sensations physiques et références au genre pour séduire le public le plus large possible.

---

<sup>247</sup> *It is a film "which has a very strong sense of style, which is generic and which relies on recognisable character types. Most importantly, it is also one which processes strongly marketable elements or 'marketing hooks'. In short, it is a film whose central narrative idea can be encapsulated in a 'one-line concept', and a simple but striking visual image and/or logo which finds its way onto the film's posters and other publicity material", in WILLIAMS Rachel. "They Call Me "Action Woman"/ The Marketing of Mimi Leder as a new concept in the high concept 'action' film". 2004, p. 387.*

<sup>248</sup> Steven Spielberg, qui a largement utilisé ce modèle, définit ainsi le *high concept* : "*Si une personne peut me décrire une idée en 25 mots ou moins, cela va faire un bon film. J'aime les idées, surtout les idées de films, que l'on peut tenir dans le creux de la main*" ("*If a person can tell me an idea in 25 words or less, it's going to make a pretty good movie. I like ideas, especially movie ideas, that you can hold in your hand*"), in WYATT Justin. *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. 1994, p. 13.

<sup>249</sup> *Ibid.*, p. 10-11.

<sup>250</sup> "*In effect, the industry utilizes high concept in a prescriptive manner [...] while the media uses the term in an evaluative sense*", *ibid.*, p. 14.

Ici le *high concept* croise l'idée, proche, du blockbuster : le film d'action doit également sa forme au contexte économique qui le voit naître.

Notre corpus incluant d'abord des films des années 80, il serait pratique d'utiliser l'échec de *Heaven's Gate* (en 1980) comme marqueur temporel. Tom Shone a relativisé la portée symbolique prise par les résultats au box office du film, en signalant les échecs plus retentissants encore des *Blues Brothers* et de *Honky Tonk Freeway* (1980 et 1981). Joël Augros adresse un reproche similaire à l'auteur de cette convention, Peter Biskind<sup>251</sup>, et replace l'accent, comme Shone, sur les succès des premiers blockbusters dans les années 70<sup>252</sup>. *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) et *Star Wars* (George Lucas, 1977) représentent les deux modèles sur lesquels va se baser la production des deux décennies suivantes - avec bien sûr des inflexions en fonction des succès et des échecs de films qui pour la première fois, sont produits pour devenir des blockbusters. Autrement dit, les producteurs anticipent sur de fortes recettes en investissant des budgets imposants, dédiés souvent pour moitié au seul marketing.

Il faut donc tempérer le diagnostic de crise qui accompagne souvent les écrits sur l'économie du cinéma hollywoodien dans les années 80. La situation est certes critique pour les majors, qui intègrent des conglomérats<sup>253</sup>. Cette intégration va permettre au blockbuster de prendre place dans un système de *synergies*. Cette stratégie est rendue nécessaire par la concurrence faite au cinéma par la télévision, le câble et le marché de la vidéo encore naissant, mais en croissance exponentielle. Pour garantir leurs bénéfices, les majors contrôlent tous les aspects de la production : le film est le produit central, et ses recettes peuvent être augmentées par la distribution en vidéocassette, les séries télévisées reprenant la trame du film et tous les produits dérivés (jouets, vêtements, la liste est longue). Shone voit dans *Superman* (Richard Donner, 1978) un des premiers

---

<sup>251</sup> On lit en effet chez Peter Biskind : "*Les treize années qui séparent Bonnie & Clyde en 1967 et Heaven's Gate en 1980 ont constitué la dernière période à Hollywood où il était stimulant de faire des films, la dernière période où les gens pouvaient être fiers des films qu'ils réalisaient, la dernière période où le travail de qualité était encouragé, la dernière période où le public pouvait le soutenir*" ("*The thirteen years between Bonnie and Clyde in 1967 and Heaven's Gate in 1980 marked the last time it was really exciting to make movies in Hollywood, the last time people could be constantly proud of the pictures they made, the last time the community as a whole encouraged good work, the last time there was an audience that could sustain it*") in BISKIND Peter. op. cit., p. 17.

<sup>252</sup> AUGROS Joël. "L'économie des studios hollywoodiens dans les années 80". 2007, p. 31. et SHONE Tom. *Blockbuster. How Hollywood Stopped Worrying and Love the Summer*. 2004, p. 107.

<sup>253</sup> Nous pensons ici à la politique de rachats dominant le paysage de la fin des années 80. Times Inc. fusionne avec Warner Communication pour devenir le conglomérat Time Warner, tandis que Columbia est rachetée par Sony en 1989 ; cf. SCHATZ Thomas. "The New Hollywood". 2003, p. 36.

exemples de synergies, puisque la Warner a "nourri" toutes ses branches de production avec la production du film (en produisant des *making-of* pour la télévision, des comic books, des flippers...). Dans ce système, le film va peu à peu perdre de sa centralité en tant que produit, et devient presque la bande annonce qui servira à vendre les produits dérivés<sup>254</sup>. Récemment, ce principe s'est même radicalisé au point que le film lui-même est devenu le produit dérivé d'un univers déjà existant, comme le montre la sortie de *G.I. Joe: The Rise of the Cobra* en 2009, dont le récit exploite l'univers des poupées G.I. Joe distribuées par Hasbro dès les années 60.

Dès la fin des années 80, les revenus générés par ces marchés parallèles deviennent en règle générale supérieurs aux recettes du film seul<sup>255</sup>. En termes de distribution, les années 80 s'imposent comme la décennie qui aura permis aux majors de regagner le contrôle sur les écrans, un avantage dont les avaient privées les *consent decrees* de 1948<sup>256</sup>. Ce contrôle leur permet de distribuer largement et massivement leurs blockbusters, selon un principe de saturation des écrans<sup>257</sup>. Ce type de distribution à grande échelle va rendre nécessaire un marketing agressif, donc coûteux. Par ailleurs, le blockbuster renvoie aussi à un modèle économique nouveau dans les années 80 dans le sens où les films sont distribués massivement à l'étranger - à tel point, qu'en 1993, les recettes des films américains à l'étranger dépassent les recettes réalisées sur le sol des États-Unis<sup>258</sup>. Cette large distribution a contribué à faire entrer les personnages les plus emblématiques de l'action dans une mythologie transnationale. Tout en étant marqué par une forte "américanité", le héros d'action semble ouvert à l'appropriation du public étranger, à tel point qu'il a été question ces dernières années dans la presse de la

---

<sup>254</sup> "a trailer for later sales", cf. KLEINHANS Chuck. "Movies and the New Economics of Blockbusters and Indies". 2008, p. 96.

<sup>255</sup> En 1986, les recettes du box office ne représentent plus en moyenne qu'un quart des revenus totaux générés par le film, in SCHATZ Thomas. "The New Hollywood". op. cit., p. 32.

<sup>256</sup> On nomme "*consent decrees*" les lois antitrust ayant visé, dans un premier temps, à ébranler le monopole de la Paramount (on parle aussi de "*Paramount Decrees*"). Avant ces lois, les studios distribuaient leurs films dans des salles dont ils étaient propriétaires ; cf. BUCKLAND Warren. "The Role of the Auteur in the Age of the Blockbuster. Steven Spielberg and Dreamworks". 2003, p. 84-98.

<sup>257</sup> Ce principe est parfois détourné, comme a pu le tenter George Lucas lors de la sortie de *The Phantom Menace* en 1999 : en diminuant le nombre d'écrans sur lesquels est sorti son film, il a créé une situation où la demande était plus forte que l'offre. Les files de spectateurs s'allongeant devant les cinémas ont participé de la promotion du film, en même temps qu'elles rappelaient avec nostalgie l'engouement pour le premier film dans les années 70.

<sup>258</sup> KLEINHANS Chuck. "Movies and the New Economics of Blockbusters and Indies". 2008, p. 93.

construction d'une statue de Rocky à Zitiste, Serbie<sup>259</sup>, ou d'un pont rebaptisé "Chuck Norris" en Slovaquie<sup>260</sup>.

Parler du blockbuster, c'est donc renvoyer plus généralement à un contexte économique où les films ont pris une valeur individuelle plus importante qu'à l'époque des studios, où les coûts de production ont considérablement augmenté, et avec eux, le revenu minimum nécessaire à atteindre pour que le film soit rentable. Ainsi, ces grands budgets, la simplicité des formules et le marketing jugé parfois envahissant ont participé de la dévaluation critique du blockbuster, et en conséquence, du film d'action. Perçus d'abord comme des produits, les films d'action ne bénéficient pas de la signature de l'auteur-réalisateur, étant reçus avant tout comme des films de producteurs<sup>261</sup>. Toutefois, cette vision, qui est souvent celle de la critique, tend à oublier que les années 70-80 n'ont pas *inventé* le blockbuster. Certes, Warren Buckland et Tom Shone, entre autres, posent le début de l'ère du blockbuster à la sortie de *Jaws* en 1975. Cependant, nous aurions tendance à suivre Thomas Schatz, dont la perspective sur le sujet permet de tempérer cette apparente nouveauté. Si le film de Steven Spielberg annonce en effet sa future domination sur le box office américain dans les années 80, le blockbuster existait avant lui, dans la lignée de *Gone With the Wind* (1939) et des *prestige films* dans les années 40, puis des *biblical epics* à grand budget dans les années 50-60<sup>262</sup> (*Ben-Hur* en 1959, *Lawrence of Arabia* en 1962). Ainsi, les années 80-90 ont davantage *consacré* le blockbuster comme modèle, tandis que l'économie s'est remodelée de manière verticale autour de ce type de produit, et de la forme associée (des scripts conventionnels, des stars, et une auto-qualification du film comme blockbuster). Cependant, si cette définition s'applique à la plupart des films de notre corpus, il ne faut pas conclure trop vite que *tous* les films d'action sont des blockbusters. Toute la production de série B autour de stars comme Jean-Claude Van Damme ou Steven Seagal participe largement de la définition du héros dans les années 80-90, dans des films qui servent de véhicules à ces stars, comme les blockbusters, mais avec des budgets inférieurs et une distribution beaucoup plus limitée (parfois sur le seul marché de la vidéo). Plus généralement cependant, en termes de contenu, la formule économique du blockbuster est souvent perçue comme ayant appauvri la production hollywoodienne.

---

<sup>259</sup> BILEFSKI Dan. Rocky et Tarzan, Héros des Balkans [ en ligne ]. Courrier International. 2007.

<sup>260</sup> "Un pont Chuck Norris en Slovaquie ?" [ en ligne ]. Dépêche de l'agence Reuters, publiée par lefigaro.fr. 24 février 2012.

<sup>261</sup> WELSH James M. "Action Films: The Serious, The Iconic, The Postmodern". 2000, p. 165.

<sup>262</sup> SCHATZ Thomas. "The New Hollywood". op. cit., p. 20-21.

Thomas Schatz évoque ainsi le diagnostic pessimiste du critique Richard Schickel :

*Hollywood semble avoir perdu, ou abandonné, l'art de la narration...  
[Les réalisateurs], en général, n'affinent plus du tout leurs histoires, ils  
réchauffent des "concepts" (comme ils aiment à les appeler), affinent  
des gimmicks, en s'assurant qu'il ne reste plus de complexités pour  
encombrer notre discours lorsqu'il est temps pour nous de lancer le  
bouche à oreille<sup>263</sup>.*

Thomas Schatz comprend "art de la narration" ("the art of narrative") comme une structure en trois actes, composée de phases d'exposition, de complication et de résolution ("exposition, complication and resolution"<sup>264</sup>). Le blockbuster s'accompagnerait de nouvelles modalités narratives, ce qui contribuerait, toujours selon Schickel, à une perméabilité croissante entre les genres, progressivement absorbés par l'action-aventure ("action-adventure") et la comédie. La perte du récit au bénéfice de la sensation est souvent reprochée au film d'action, ou, selon des modalités moins critiques, l'emploi de l'épithète "post-moderne" suffit à suggérer une rupture entre le film de divertissement (super-genre dont le film d'action relève) et le cinéma hollywoodien dit classique. Il faut cependant noter que cette idée d'une pauvreté des récits propre au film d'action a été ponctuellement contestée, par exemple par Scott Higgins, qui relève dans le film d'action la permanence de certaines structures mélodramatiques<sup>265</sup>, telles que la libération des otages, le face-à-face ("standoff") et la poursuite. David Bordwell observe une continuité similaire dans la construction des intrigues entre le cinéma classique et les formulations plus récentes du film hollywoodien, et notamment du film d'action<sup>266</sup>. Tout en reconnaissant l'évolution radicale de certains principes (notamment l'accélération du rythme des intrigues, la réduction de la durée des scènes), Bordwell voit dans le *storytelling* hollywoodien un principe central sans cesse reformulé, à la manière de la perspective dans l'histoire de l'art occidental<sup>267</sup>. Si nous suivons ces deux observations, nous ne souhaitons pas pour autant en déduire une totale permanence

---

<sup>263</sup> "Hollywood seems to have lost or abandoned the art of narrative . . . [Filmmakers] are generally not refining stories at all, they are spicing up "concepts" (as they like to call them), refining gimmicks, making sure there are no complexities to fur our tongues when it comes time to spread the word of mouth", in SCHICKEL Richard. "The Crisis in Movie Narrative". *Gannett Center Journal*, 1989, p. 3-4., cité par SCHATZ Thomas. *ibid.*, p. 39. Les coupes sont de Schatz.

<sup>264</sup> *Ibid.*

<sup>265</sup> HIGGINS Scott. *Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film*. *Cinema Journal*, 2008, p. 81.

<sup>266</sup> BORDWELL David. *The Way Hollywood Tells It*. 2006, p. 5-13.

<sup>267</sup> *Ibid.*, p. 12.

des schémas structurels ou stylistiques des films. Que certaines règles d'écriture perdurent, soit ; nous ne voudrions pas pour autant réduire la spécificité du genre Action, qui est bien réelle, mais plutôt parer au reproche traditionnel de vacuité narrative fait à son encontre.

Plus généralement, nous aimerions ici résoudre la difficulté qui peut préexister au choix du genre Action comme centre de notre analyse. Il est important, lorsqu'on analyse des films comme *Commando*, ou *Die Hard* de prendre la mesure de leur statut culturel, largement décrié. Pensons seulement au ton d'une critique du film *The Spirit* (Frank Miller, 2008), qui fait pourtant partie du sous-genre plutôt estimé du film de super-héros<sup>268</sup>. Brian Wilson, auteur de la critique, présente un discours typique des détracteurs du film d'action, en opposant un idéal du genre, potentiellement ouvert au traitement de "*problématiques culturelles et sociales*" ("*social and cultural issues*") à la réalité des films s'inscrivant dans celui-ci, relevant d'une "*fuite*" du monde réel ("*escapism*") et d'un "*divertissement creux*" ("*mindless entertainment*"<sup>269</sup>). Dans la même revue, un autre commentateur reproche à tous les films de super-héros réalisés jusqu'en 2009 de manquer de profondeur ("*tous les films du cycle actuel de super-héros sont sans profondeur*"<sup>270</sup>). Notre étude portant qui plus est sur une analyse approfondie des corps des héros et de leur être-au-monde, il nous faudra être consciente du fait que le film d'action est souvent disqualifié comme objet d'étude valable (sur le plan esthétique au moins), et, sans chercher à le racheter pour autant, ou à fantasmer un sens profond contenu par les films du corpus, nous nous attacherons à analyser ces films de manière globale, sans ironie ou distanciation intellectuelle.

Nous avons ainsi examiné le contexte économique en tant qu'il a modelé la structure et la forme (dans la mesure où celles-ci peuvent être séparées) des films d'action, il nous faut à présent voir comment ce même contexte a pu contribuer au brouillage progressif et croissant de quelques barrières génériques. Nous revenons ici au terme même d'Action, trop flou, trop général, et à la nécessité d'en comprendre la structure si nous voulons traiter de ses héros.

---

<sup>268</sup> Nous reviendrons sur le statut du film de super-héros, en tant que genre, cf. infra., p. 499-505.

<sup>269</sup> WILSON Brian. Lost in Translation. On Frank Miller's *The Spirit*. *Cineaction*, 2009, p. 55.

<sup>270</sup> "*every film in the current superhero cycle is without depth*", in WYNTER Kevin. Of Depth and Surface. Notes on Watchmen and other (non)reflections on phenomenological film experience. *Cineaction*, 2009, p. 72.

## 1.4 Une tentative de définition par l'origine

Comme tout genre, la définition du champ "Action" est problématique. Ce genre est parfois compris, souvent par la critique française, comme une fonction, une sur-catégorie enveloppant des genres bien différents. "Film d'action" inclurait ainsi les films de guerre, les films d'aventure, le film historique, certains films de science-fiction, les films de cape et d'épée, dans le sens où *"tout film d'action tend vers le spectaculaire et [...] à cet égard l'ensemble du genre se distingue radicalement du drame et de la comédie"*<sup>271</sup>. Cette définition reflète l'ambiguïté du terme même d'Action et induit la question suivante : y a-t-il seulement un cinéma qui ne soit pas d'Action ? Pour donner au label un peu de précision, nombreux sont les auteurs qui lui attachent la notion de spectacle - le tout souvent chapeauté par la catégorie économique du blockbuster. C'est globalement la ligne théorique de l'ouvrage *Action and Adventure Cinema* dirigé par Yvonne Tasker, et plus manifestement encore de *Action/Spectacle Cinéma* dirigé par José Arroyo. En admettant que le film d'action découle de cette sur-catégorie de l'action-aventure au cinéma, la recherche d'une origine peut nous aider à trier différentes acceptations de l'appellation, d'autant plus que les limites du genre semblent devenir de plus en plus poreuses avec son évolution, comme le note Eric Lichtenfeld :

*Alors que des films comme ceux de la série Pirates of the Caribbean (2003, 2006, 2007) et National Treasure (2004) n'auraient peut-être pas été considérés comme des films d'action au cours des décennies précédentes, ils méritent aujourd'hui cette désignation, principalement parce que le genre action est devenu une catégorie de plus en plus amorphe pour classer les films*<sup>272</sup>.

Même si nous suivons ici Lichtenfeld concernant son observation sur ces deux films, nous souhaitons également rappeler que cette hybridité croissante a justement permis un retour aux sources : ces dernières, des films comme *The Expendables* (2010) ou *The Raid* (2012) reviennent à la formule pour lui rendre hommage ou la renouveler.

Accolée à "spectacle", l'action appelle très ouvertement la catégorie du cinéma d'attractions pensée par Tom Gunning. Selon ce dernier, le cinéma récent (dans le

---

<sup>271</sup> BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 52.

<sup>272</sup> "While films like the *Pirates of the Caribbean* series (2003, 2006, 2007) and *National Treasure* (2004) might not have been considered "action" films in previous decades, they have gained much ground in earning that designation, largely because the action genre has become an increasingly amorphous class of pictures", in LICHTENFELD Eric. *Action Speaks Louder*. op. cit., p. 322.



contexte de 1986) exemplifié par Spielberg et Lucas reprendrait des éléments du premier cinéma, tels que la poursuite ("*chase sequence*"<sup>273</sup>) ou, du côté de la réception, la stimulation sensorielle du spectateur. Cette piste nous intéresse, puisqu'elle montre le lien profond entre le principe de l'Action (mouvement perpétuel et résonance physique de ce dernier chez le spectateur) au cinéma, dès ses débuts. Et en effet, le terme, ainsi que la catégorie générique correspondante, s'est imposé très tôt dans la critique cinématographique. Vachel Lindsay fait même du Film d'Action (parfois aussi nommé "*Film de Poursuite*"<sup>274</sup>) la première catégorie de son classement par genres (comprenant Le Film d'Intimité, ou le Film de Foule, entre autres). En 1915, c'est selon lui "*le genre le plus simple et le plus répandu*"<sup>275</sup>, dont *The Man's Genesis* (D. W. Griffith, 1912) ou *Shoulder Arms* (Charles Chaplin, 1918) constituent des exemples. La définition de Lindsay nous intéresse, car elle est minimale, et décrit la formule du film d'Action comme course, direction, trajectoire<sup>276</sup>.

Il est donc fréquent d'identifier une naissance conjointe du cinéma et de la forme primitive du film d'Action<sup>277</sup>. Les remarques qui en découlent peuvent présenter des directions pour notre étude du héros. Ainsi, Jennifer Bean décrit *The Hazards of Helen* (1914-1917) en des termes que rejoindra notre appréciation du corps héroïque, en évoquant un personnage dont la psychologie, effacée, est dominée par les agissements du corps<sup>278</sup>. Nous serons toutefois moins catégorique dans notre approche : la présence obsédante du corps dans le film d'Action n'équivaudra pas pour nous à une *perte* en contenu narratif, mais à la constitution d'un récit par et dans le corps - ce n'est pas que le film d'action n'a pas d'histoire (un reproche souvent adressé, nous le verrons), mais qu'il

---

<sup>273</sup> "La poursuite est le véritable genre narratif du cinéma, qui a fourni un modèle causal et linéaire" ("*The chase had been the original truly narrative genre of the cinema, providing a model for causality and linearity*"), in GUNNING Tom. "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde". 1990, p. 60.

<sup>274</sup> LINDSAY Vachel. *De la caverne à la pyramide (Écrits sur le cinéma 1914-1925)*. 2012, p. 46.

<sup>275</sup> Ibid., p. 75.

<sup>276</sup> "L'intrigue du Film d'Action, métaphoriquement ou littéralement, est toujours une poursuite sur une route ou sur une course de haies", ibid., p. 132.

<sup>277</sup> Par exemple chez GALLAGHER Mark. op. cit., 2006, p. 53.

<sup>278</sup> "Helen n'est jamais dans l'être, elle est dans le faire - "elle chevauchait"; "elle a évité"; "elle a sauté"; "elle a conduit" [...] Helen est un moins un sujet à part entière que ce que nous pourrions appeler un personnage mécanique, ce qui est une autre manière de dire que son personnage est plat, puisqu'il lui manque les formes traditionnelles de la profondeur psychologique, de la concentration et de la contemplation" ("*Helen never is, she only does - 'she rode'; 'she averted'; 'she leapt'; 'she drove' [...] Helen is less a proper subject than what me might call a mechanical character, which is another way of saying this character is flat, lacking traditional forms of psychological depth, absorption, and contemplation*") in BEAN Jennifer M. "Notes on Early Action Cinema". 2004, p. 26.

raconte *l'histoire d'un corps*. Enfin, le rapprochement avec le premier cinéma éclaire un dernier aspect du film d'action, son modernisme intrinsèque. Dans sa version contemporaine, le film d'action utilise voitures, bus et bateaux pour ses poursuites, et se fascine manifestement pour l'innovation technologique. Le *serial* quant à lui incarnait déjà la rencontre de deux modernités, celle du cinéma et de la voiture, et de leur imagerie commune du défilement. L'actioner, s'il a bien sûr évolué depuis les années 10, conserve et reformule cette croyance en la technique et cette identification aux machines dont il enregistre le mouvement. Il y a là une forme de circularité entre la machine d'enregistrement et la machine filmée, qui résulte ultimement en une machinisation du corps du héros, aspect que Bean associe aux aventures précoces d'Helen ("*a mechanical character*"<sup>279</sup>).

L'origine du film d'action dans le cinéma premier explique la difficulté de la définition du genre. Après les *serials*, de nombreux films ont fait usage de scènes d'action, des *swashbucklers* où s'illustre Douglas Fairbanks à un ensemble de films comportant des poursuites en voiture au tournant des années 70 (*Bonnie & Clyde* dès 1967, *Bullitt* en 1968 et *The French Connection* en 1971). Deux définitions existent donc du film d'action. Tout d'abord, une définition *inclusive* rapporte au genre "action" une somme de genres, du western au film de guerre : le terme *action-aventure* renvoie en général à cette catégorie. L'anglicisme s'est d'ailleurs exporté, et on rencontre parfois en France, au détour d'un magasin de location de vidéo la catégorie "action-aventure". Ce dernier exemple paraîtra trivial, et pourtant : si la catégorie est utilisée dans ce contexte, c'est qu'elle possède, de par le brouillage qu'elle opère, une grande fonctionnalité. Ce découpage autorise en effet une grande élasticité, et se justifie si l'on observe les genres hollywoodiens dans leur globalité. On rencontre par exemple cette catégorie dans l'ouvrage *Hollywood, la norme et la marge* de Jean-Loup Bourget<sup>280</sup>. Ici, les films d'action et d'aventures désignent le western, le film de guerre et le film historique et même potentiellement le film de science-fiction. Il s'agit dans ce cas d'un emploi généraliste du terme "action", qui n'est pas contradictoire avec notre approche, qui vise elle à resserer le propos autour de l'Action, forme spécifique de l'action héroïque masculine. Néanmoins, le lecteur pourra s'étonner de ne pas trouver dans les pages qui suivent d'analyse concernant *Romancing the Stone* (Robert Zemeckis, 1984), *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, 1981) ou encore la franchise *Pirates of the Caribbean* (quatre films de 2003 à

---

<sup>279</sup> Ibid.

<sup>280</sup> BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 39-40.

2011). Ces films mettent bien en scène des héros masculins, mais leur orientation thématique nous empêche de les placer dans la catégorie de *Die Hard* ou *Speed*. Le *MacGuffin*, dans le film d'aventure, prend souvent la forme d'un bien précieux (un diamant vert, les tables de la lois ou une boussole magique dans nos exemples précédents), ce qui rend la quête des personnages plus personnelle. En conséquence, les personnages de films d'aventure peuvent être plus diversement caractérisés, et n'offrent pas la rigueur morale que l'on rencontre chez un Rambo ou un McClane. Dans certains cas, la défaite d'un ennemi menaçant peut s'adjoindre à l'appât du gain : Indiana Jones cherche autant l'arche contenant les tables de la Loi qu'il essaie de la soustraire à la convoitise des Nazis. Cependant, c'est la contextualisation qui pour nous dissocie radicalement le film d'aventures de l'actionner. En effet, le film d'aventures repose sur le déplacement du héros américain dans une contrée exotique, sauvage, qu'il lui faut maîtriser - ce qui permet de rejouer, en dehors du territoire américain, le récit de conquête liée à la Frontière dans le western. Le film d'action connaît certes des délocalisations similaires, notamment dans les films de POW (mais aussi dans *Rambo: First Blood Part II* ou encore *Commando*), mais la délocalisation, une fois effectuée, n'est pas renouvelée, alors que le principe du film d'aventure est justement de multiplier les tableaux dans des cadres contrastés (la ville, puis la jungle colombienne dans *Romancing the Stone* par exemple). À ce déplacement géographique de l'action du film d'aventure correspond un changement du centre de gravité du film, qui n'est plus le héros, mais plus largement le territoire inconnu, ses menaces, sa topographie et pourquoi pas des autochtones, à l'hospitalité variable.

Un dernier genre corollaire peut sembler irriguer l'Action : il s'agit du film de cape et d'épée, ou *swashbuckler*. Nous serons amenée à convoquer celui-ci plus loin, lorsqu'il sera question de la construction du mythe masculin dans l'histoire du cinéma américain. Nous l'écartons cependant de notre analyse du genre Action, dans la mesure où l'exotisme des situations justifie là encore un écart de classification. L'exotisme n'est pas géographique dans le cas du *swashbuckler*, mais plutôt historique : *Captain Blood* (Michael Curtiz, 1935) *The Adventures of Robin Hood* (Michael Curtiz, 1938), et *Scaramouche* (George Sidney, 1952) se déroulent tous à des époques antérieures qui justifient le port de costumes contextualisés (malgré des relectures parfois flamboyantes, comme dans le *Robin Hood* de Curtiz), fait qui décale également la visibilité du corps masculin, absorbé dès lors par la référence historique. Les films cités ci-dessus n'appartiennent pas il est vrai à notre découpage historique, mais leurs héritiers auraient pu retenir notre attention. Il existe en effet deux versions de *Robin des Bois* réalisées par

Kevin Reynolds en 1991 et Ridley Scott en 2010 (avec Kevin Costner et Russell Crowe, respectivement) ainsi que deux variantes des *Trois Mousquetaires* (*The Man in the Iron Mask*, réalisé par Randall Wallace en 1998, ou encore *The Three Musketeers* pour deux versions en 1993 et 2011). Dans tous ces cas, cependant, ce n'est pas tant le costume que le rôle qui absorbe la visibilité du corps : pensons seulement à Johny Depp déguisé en Jack Sparrow dans *Pirates of the Caribbean*. Nous faisons le pari que, aussi intéressantes ces incarnations soient-elles, elles ne concernent pas directement notre problématique de l'héroïsme. Concurrencé par le référent historique, le héros ne se déploie pas dans ces films avec la même autonomie que dans les films de notre corpus - et cet aspect est encore plus criant lorsqu'un référent littéraire prégnant détermine le trajet du héros. S'il fallait retenir un aspect du héros de *swashbuckler*, avant de le retrouver autrement questionné dans un autre chapitre, ce serait son ironie, son ton *tongue-in-cheek*, marque de fabrique d'Errol Flynn, et plus tard d'Orlando Bloom (un acteur au parcours atypique, et sans doute le seul héritier de Flynn à l'heure actuelle). Comme le note Thomas Sobchack, le héros du film de cape et d'épée "*met fréquemment à distance ses actions et les situations pour les commenter avec ironie*<sup>281</sup>". Nous retrouverons cette distance chez John McClane notamment, et les personnages de Jason Statham à sa suite. Au-delà de ce point précis, nous resserrons donc notre propos sur des films situés dans des milieux urbains, dans une époque contemporaine (et plus ponctuellement, dans le futur), où le héros possède une place centrale et solitaire, d'où il dirige le récit et son déroulement - en apparence tout au moins.

Ce sont ces proximités qui peuvent conduire Sébastien Boatto à affirmer que le genre action n'a pas "*d'identité propre*<sup>282</sup>". Cependant, notre définition, va dans le sens d'une définition *exclusive* du genre, du côté de l'actionner. Il faudrait dans cette perspective distinguer l'action (catégorie générale) et l'Action (les actioners). Pour éviter tout ambiguïté, nous parlerons donc d'Action quand nous ferons allusion à la forme radicalisée des actioners des années 80 à nos jours. Quand nous renverrons au groupe plus large de l'aventure, nous emploierons parfois le qualificatif d'*action*, qui désignera plutôt une scène ponctuelle marquée par le mouvement des corps, au sein d'un genre qui n'est pas nécessairement l'actionner (film de guerre, science-fiction).

---

<sup>281</sup> "*the swashbuckling hero, like a precursor of James Bond, will often distance himself from his actions and situation to comment upon them ironically*", in SCHATZ Thomas. "The Adventure Film". op. cit., p. 13.

<sup>282</sup> Ibid., p. 84.

La définition de l'Action se fonde donc sur un corpus de films plus réduit, dont l'Action semble plus essentielle, plus centrale que dans les films d'aventure. Steve Neale, Eric Lichtenfeld et José Arroyo utilisent tous globalement cette définition, mais parfois en gardant l'appellation d'action-aventure, ce qui peut prêter à confusion. Dès lors qu'il est question d'actionner, il y a néanmoins consensus sur les éléments (précédemment évoqués) qui le caractérisent : l'usage d'effets spéciaux, l'opposition radicale d'un héros et d'un méchant, l'usage de combats, poursuites et les explosions paroxystiques forment le gros des définitions, mais le film d'Action offre aussi son lot de romance, scènes comiques ou dramatiques. Cette vision éclatée peut sembler problématique, dans la mesure où elle définit l'Action comme une somme éclectique. Néanmoins, nous suivons Eric Lichtenfeld qui ne voit pas dans cette diversité une forme de fragmentation, mais bien plutôt la capacité de l'actionner à réunir, synthétiser des tropes, formes et récits<sup>283</sup>. S'il n'a pas d'identité propre, c'est qu'il rassemble trop d'identités, faisant référence à de multiples genres, par ses références et ses emprunts. Il s'agit donc bien d'un "*patchwork générique*"<sup>284</sup>, comme Sébastien Boatto le suggère, mais avec un niveau supplémentaire de complexité. Non seulement le genre Action est hybride, mais il mêle les hybridités : économique (entre blockbuster et série B), générique (entre action "pure" et action-aventure, mais aussi avec le western, le film noir, etc.), formelle (par sa proximité, au travers du personnage, avec le burlesque, l'*epic*, le film de poursuite ou de vigilante) et enfin historique (entre un ancrage dans le présent et une identité ancienne, du côté des *serials* muets).

Malgré cette hybridité, relative également à une inscription post-moderne, le film d'action, tout comme le western dont il est souvent rapproché, fonctionne sur la répétition et un éventail d'intrigues relativement serré, tout en s'associant régulièrement avec des univers issus de genres différents. Ainsi il est paradoxalement à la fois "patchwork" et "monolithe". S'il est difficile de définir le film d'Action, le terme renvoie très immédiatement à des séries de films, qui formeront le noyau de notre corpus. Celui-ci s'ouvre sur les films apparus dans les années 80, tels que *First Blood* (Ted Kotcheff, 1982), *Commando* (Mark L. Lester, 1985), *Raw Deal* (John Irvin, 1986) suivis de *Lethal Weapon* (Richard Donner, 1987) et *Die Hard* (John McTiernan, 1988). Il faut cependant

---

<sup>283</sup> LICHTENFELD Eric. *Action Speaks Louder*. op. cit., p. 5.

<sup>284</sup> BOATTO Sébastien. "Le film d'action hollywoodien : définition, origines et règles du genre". 2007, p. 83. C'est une position partagée notamment par Rachel Williams, qui écrit que "*le film d'action n'est pas un genre clairement défini ou clairement définissable*" ("*the action movie is not clearly defined or definable genre*") in WILLIAMS Rachel. "They call me 'Action Woman' / The Marketing of Mimi Leder as a new concept in the high concept 'action' film". 2004, p. 386.

encadrer historiquement ces premiers exemples évidents. La critique s'accorde sur le choix de *First Blood* et *Terminator* comme premiers exemples du genre, dès 1982 et 1984. Simultanément émerge la série de films dite "MIA" (*Missing in Action films*<sup>285</sup>), notamment *Uncommon Valor* (Ted Kotcheff, 1983) et *Missing in Action* (Joseph Zito, 1984), dont les scénarios de type "commando" annoncent certains développements du film d'action. Les deux films racontent le sauvetage de soldats restés prisonniers au Vietnam après que la guerre est terminée. Ignorés par des dirigeants bureaucrates et parfois corrompus, les prisonniers vont être libérés par un héros, ou un groupe de héros qui vient symboliquement, par son action de sauvetage, gagner symboliquement la guerre qui historiquement s'est terminée sur une défaite. En ce sens, ces films ont été dits "révisionnistes" ("*revisionist*"<sup>286</sup>), puisque leurs récits héroïques, situés au Vietnam (ou en Birmanie, Indonésie...) réécrivent d'une certaine façon l'histoire. Ce cycle, qui va dominer les années 80 (*Missing in Action* connaît deux suites, en 1985 et 1988) ouvre la voie à la franchise Rambo, dont le personnage est un vétéran du Vietnam. Il nous faut signaler enfin l'existence de *Escape from New York*, qui dès 1981 prend la forme tout à fait caractéristique d'une course contre la montre : la contrainte spatiale associée à la contrainte temporelle semble annoncer les futures formules du genre Action. Néanmoins le film de Carpenter, ainsi que sa suite de 1996 doivent occuper une place à part : il s'agit presque de parodies avant la lettre de l'actionner, puisque Carpenter s'emploie autant à définir un programme qu'à le démonter dans le temps même de son accomplissement.

Notons également que certaines filmographies s'arrangent de frontières plus poreuses, tel le découpage opéré par Sébastien Boatto<sup>287</sup>. Ces corpus établissent un lien entre le cinéma dit post-moderne des années 80 et le Nouvel Hollywood, suggérant ainsi une continuité qui s'incarnerait précisément par l'action, constamment exploitée de Coppola et Scorsese à John McTiernan. Ce dernier découpage nous semble trop large et problématique, puisqu'il revient à mêler l'action avec l'Action des actioners. Les multiples fusillades qui animent *The Godfather: Part II* (1974), ou la folie meurtrière de Travis Bickle dans *Taxi Driver* (1976) peuvent correspondre, isolément, à des pointes d'Action. Mais parce que les deux films précédemment cités incluent l'Action momentanément, et à égalité avec des scènes caractéristiques d'autres genres (le drame, la fresque familiale), ils

---

<sup>285</sup> Ce sous-genre, entre guerre et action, rassemble les films qui racontent le sauvetage de soldats faits prisonniers pendant la guerre du Vietnam et "oubliés" en territoire ennemi par le gouvernement américain.

<sup>286</sup> Par exemple chez Yvonne Tasker ; TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 92.

<sup>287</sup> BOATTO Sébastien. "Le film d'action hollywoodien". op. cit., p. 72-73.

ne peuvent coïncider totalement avec le principe de fonctionnement de l'Action au sens fort qui implique que l'action soit le "*principal moteur narratif*"<sup>288</sup>.

En résumé, en 1983-1984 apparaissent donc les premiers actioners, principalement centrés sur la révision de la guerre du Vietnam. Ceux-ci vont lancer des cycles qui se poursuivront jusqu'au début des années 90. À la même époque, certaines franchises des années 70 sont maintenues (*Dirty Harry*, *Death Wish*) et inspirent des films de transition, entre western, action et vigilantisme (Chuck Norris dans *Lone Wolf McQuade* en 1983). La période est dominée par les deux *Terminator* et *Aliens*, qui ont en commun leur hybridité générique entre Action et science-fiction. Elle se termine tôt, avec la sortie en 1988 de *Die Hard*, qui par sa formule efficace et sa référentialité assumée, va inspirer les productions de la décennie suivante. Alors que l'action-aventure des années 50 à 70 semble s'épurer pour donner l'actioner des années 80, les années 90 amorcent un mouvement inverse de diversification. Le film d'action poursuit ses croisements des genres divers (principalement la comédie et la science-fiction), pour aller dans le sens d'une hybridité croissante. Cependant, dans les années 2000, certains films poursuivent des franchises que l'on croyait terminées, dans la ligne classique de l'actioner : *Rambo* qui vient clore la série vingt ans après le dernier film (*Rambo III*, en 1988), mais aussi de *Collateral Damage* (Andrew Davis, 2002), qui, s'il ne s'inscrit pas dans une série préexistante, voit Arnold Schwarzenegger endosser un rôle proche de ceux qui ont fait son succès dans les années 80 (*Commando* ou *Predator*, par exemple).

À partir de ces grandes lignes, nous avons donc élaboré notre corpus. Nous y incluons autant que possible les séries dans leur entier, quitte à étendre notre période d'étude : les retours des héros après une longue absence sont souvent plus significatifs que les deuxième, troisième films réalisés sur la base d'un premier succès. Les séries *Rambo*, *Die Hard* et *Lethal Weapon* trouvent tout naturellement leur place dans ce corpus, de par un statut presque "culte" par rapport à leur genre de référence. Il faut ajouter à cette liste les films de Arnold Schwarzenegger et de Sylvester Stallone, figures emblématiques du genre : si nous soustrayons les comédies à leurs filmographies respectives, nous obtenons un corpus relativement uniforme d'actioners, même si ces derniers peuvent occasionnellement être composites : c'est par exemple le cas de *Demolition Man* (pour Stallone) et *The Sixth Day* (pour Schwarzenegger), qui sur la base d'un récit de science-fiction développent un programme d'Action assez classique (avec

---

<sup>288</sup> GIMELLO-MESPLOMB Frédéric. Avant-propos. op. cit., p. 13.

une composante parodique forte pour le premier exemple). Des acteurs de série B comme Jean-Claude Van Damme ou Steven Seagal présentent des carrières intéressantes malgré une uniformité de leurs filmographies respectives. Nous choisissons d'ailleurs de ne les mentionner que ponctuellement, tant ces deux acteurs (et avec eux Chuck Norris) nous semblent mériter un traitement spécifique.

Il faut inclure par ailleurs des franchises plus récentes, comme *Mission: Impossible* (à partir de 1996) et *Jason Bourne* (de 2004 à 2007 pour le premier cycle), et un film de traque comme *The Fugitive* (1993). Il nous arrivera également de convoquer des films moins connus, tel *Terminal Velocity* (1994) qui relève davantage du thriller. Ce film a cependant le mérite de rapprocher l'Action des sports extrêmes, une direction significative<sup>289</sup> qui sera développée la décennie suivante, et qui interroge le rapport des corps musclés à l'héroïsme des sportifs, comme son successeur *xXx* (2002). Enfin, nous serons amenée à compléter ce corpus lorsque nous aborderons la question des héros voyants, en incluant principalement des films fantastiques postérieurs à 1990. Nous souhaitons que l'inclusion de films tels que *Minority Report* éclaire nos films d'action sous un autre jour, dans la mesure où ceux-ci subordonnent l'action à la réalisation préalable d'une épreuve de perception ou d'une analyse visuelle de l'environnement. L'hybridité de notre corpus reflète donc l'hybridité intrinsèque du genre : nous avons ainsi utilisé le statut culturel, la dimension actorale et les scores au box office pour constituer un corpus assez imposant, qu'il nous faudra démêler.

## 1.5 L'Action comme expression d'une époque : le problème théorique des "années Reagan"

Le corpus de départ ainsi dégagé se différencie en fin de compte assez peu d'un ensemble qui a souvent été isolé comme "*cinéma reaganien*". Tout comme le processus de classement par genres, cette dénomination historique charrie sa part d'embarras, même si la critique qui l'a fondée a le mérite d'avoir reconnu un intérêt à un ensemble de films souvent délaissé. De façon notoire, Andrew Britton a parlé de "*divertissement reaganien*" ("*reaganite entertainment*") dès 1986<sup>290</sup>, et sa thèse, plutôt pessimiste quant à

---

<sup>289</sup> Cette particularisation du genre est déjà lisible dans *Point Break* (Kathryn Bigelow, 1991) et *Cliffhanger* (Renny Harlin, 1993).

<sup>290</sup> BRITTON Andrew. "Blissing Out: The Politics of Reaganite Entertainment (1986)". 2009, p. 97-154.



la créativité du cinéma américain a été reprise et étoffée par Robin Wood<sup>291</sup> à la même époque. L'aspect rituel de la projection, associé à des intrigues prévisibles, destinées à extraire le spectateur de son quotidien (aspect désigné en anglais sous le terme "*escapism*") apparaît comme la caractéristique principale du cinéma reaganien selon Britton<sup>292</sup>. Wood s'appuie sur cette position, et la prolonge en insistant sur l'aspect régressif du cinéma à partir des années 70 et plus encore dans les années 80 ; en effet, l'auteur pose que des films comme *E.T.: The Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982) ou *Star Wars* "*construisent le spectateur adulte en tant qu'enfant*"<sup>293</sup>, c'est-à-dire un spectateur désireux de se réfugier dans un monde fictionnel confortable, où le héros résout magiquement les conflits et les problèmes. La radicalité de la position de Britton et Wood a été relevée par leurs lecteurs, notamment Yvonne Tasker<sup>294</sup>, dont le spectre d'analyse est tout de même plus large. Cependant, le prédicat qui fait du cinéma reaganien un pâle écho du cinéma classique n'est qu'assez rarement contesté, alors qu'elles ferment tout de même le propos. Alors que "reaganien" recouvre chez Wood et Britton un contexte culturel, d'autres lui assignent une valeur idéologique plus forte. Ainsi, le héros reaganien devient en concept une forme plus figée que son modèle, nécessairement réactionnaire, machiste et régressive, dans la mesure où il confirme les lois du patriarcat, la suprématie de l'homme blanc tout en nuancant cette domination en étant victimisé. Si nous souhaitons nous éloigner de ce découpage trop strict, qui écrase les occurrences du héros américain sur un seul et même modèle, nous rejetons tout autant la praticité du terme "reaganien" appliqué à un découpage historique. Le concept même de "*reaganien*" ou de "*reaganisme*" recouvre plusieurs significations. Il peut s'agir de la politique de Ronald Reagan, de son discours et de son idéologie. Selon une analyse plus déterministe, "reaganisme" pourra concerner non seulement une politique, mais le champ social et culturel d'une époque : ici déjà, nous voyons qu'une telle analyse revient à supposer une certaine uniformité des contenus rattachés à une époque. Nous suivons ainsi Frédéric Gimello-Mesplomb lorsqu'il affirme que l'usage de "*chromonymes*" induit une "*géométrie variable des concepts*"<sup>295</sup>. L'auteur fait également écho à Rick Altman, qui refuse d'aligner tout film sur une position politique<sup>296</sup>. Ce sera donc notre ligne : garder la conscience

---

<sup>291</sup> WOOD Robin. *Hollywood, from Vietnam to Reagan, and Beyond*. op. cit., p. 144-167.

<sup>292</sup> BRITTON Andrew. op. cit., p. 99-101.

<sup>293</sup> "*films that construct the adult spectator as a child*", in WOOD Robin. *Hollywood, from Vietnam to Reagan, and Beyond*. op. cit., p. 145.

<sup>294</sup> Tasker cite les deux auteurs lorsqu'elle parle de l'Action, in *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 58-59.

<sup>295</sup> GIMELLO-MESPLOMB Frédéric. *Avant-Propos*. op. cit., p.15.

<sup>296</sup> ALTMAN Rick. op. cit., p. 633-634.

d'un contexte (la présidence de Ronald Reagan comme fait historique, incontestable), sans déduire de celui-ci un modèle idéologique unique.

Nous affirmons en revanche que la notion de héros reaganien est nécessairement problématique, dans le sens où elle forme un raccourci qui dans l'étude spécifique du héros peut prêter à confusion. Revenons cependant à ces "années Reagan", source du concept qui s'applique au héros : en tant que moyen de délimiter une période, la formule est déjà relativement efficiente. En effet, le mandat de Ronald Reagan s'achève en 1989, et s'il se produit une rupture idéologique, celle-ci ne semble pas particulièrement sensible dans les films du corpus. En effet, la fin des années 80 voit à la fois la poursuite des séries amorcées au début de la décennie (*Rambo*, *Die Hard*) et l'inflexion du genre vers la comédie (*Lethal Weapon*, *Red Heat*) et le film familial (*True Lies*). Dans tous les cas, nous n'observons ni un fléchissement dans la radicalité des films (qui tient à leur violence, principalement), ni au contraire un durcissement réactionnaire des règles du genre. Il semble alors étrange de garder le nom du président pour emblème : qu'il ait cité Rambo comme candidat idéal pour l'armée américaine ne nous suffit pas<sup>297</sup>.

Nous pourrions alors supposer, en suivant Pascale Fauvet, que l'idéologie dépasse l'impact du seul mandat : le cinéma serait reaganien dès Carter et après Reagan<sup>298</sup>. Le héros reaganien, malgré sa dénomination, ne trouverait pas ses racines en Ronald Reagan, mais dans un autre *westerner* à l'écran, John Wayne :

*Il s'agit donc plutôt pour le héros reaganien de défendre les valeurs initialement incarnées par John Wayne et dont la continuité s'est trouvée assurée par Ronald Reagan, valeurs dont ils se sont tous deux faits les apôtres, à la fois en tant qu'acteurs et hommes publics. Le héros reaganien incarne une image idéalisée du citoyen américain, l'image créée par John Wayne, l'idéal du citoyen américain qui ne remet jamais en cause les décisions de son Président, et contribue à les soutenir s'il le faut<sup>299</sup>.*

La définition du héros "reaganien" semble alors curieusement mobile ; d'un côté cet héroïsme se rapproche d'une héroïsation du président, de l'autre, la structure des films

---

<sup>297</sup> Ronald Reagan a ainsi célèbrement commenté la libération des otages américains au Liban en 1983 : "J'ai vu Rambo hier soir. Maintenant je sais quoi faire si la situation se reproduit" ("After seeing 'Rambo' last night, I know what to do next time it happens"), in TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 92.

<sup>298</sup> FAUVET Pascale. op. cit., 155-157.

<sup>299</sup> Ibid., p. 156.

fait fréquemment apparaître la trahison des élites. D'une part, il est question d'un héros reaganien qui s'exprime avant tout dans l'Action (l'emblématique Rambo), de l'autre Rocky, qui n'est pourtant pas un héros d'action, apparaît comme le premier héros reaganien<sup>300</sup>. La souplesse du concept permet ainsi de nombreuses torsions : "reaganien" devient alors synonyme de héros, ou plutôt, il n'est pas de héros qui ne soit reaganien. Dans le cas de Rambo, le rapprochement semble légitime, puisque la photographie même du président apparaît dans *Rambo: First Blood Part II*. Dans ce cas, comme l'explique Susan Jeffords<sup>301</sup>, l'image de Reagan devient celle du "bon chef" par opposition aux autorités corrompues représentées par Marshall Murdock. Reagan cite Rambo, Rambo cite Reagan : difficile dans un tel cas de ne pas utiliser le chromonyme. Mais si nous suivons encore Pascale Fauvet, la catégorie devient curieusement élastique. Uma Thurman incarnerait dans *Kill Bill: Vol. 1* (2003) une occurrence du héros reaganien<sup>302</sup>, ainsi que Harry Potter, les personnages de *The Lord of the Rings* et tous les protagonistes des films de super-héros. Le concept s'applique alors à tout film, indépendamment du contexte culturel qui le définit en premier lieu. Dans le cas de *Kill Bill*, la distance du mandat Reagan, le fait qu'il s'agisse d'une héroïne, et plus important encore, d'une protagoniste dont l'héroïsme s'accommode de la maternité<sup>303</sup> nous semble aller à l'encontre d'une telle qualification - sans parler du second degré pratiqué par Quentin Tarantino, qui permet une mise à distance significative. Quant à Harry Potter et aux héros de *The Lord of the Rings*, il semble curieux de les placer dans cette catégorie, sans prendre compte dans les deux cas de l'impact de la référence littéraire dans la définition du héros - sans parler de leur nationalité, britannique dans les deux cas (de façon plus distante dans *The Lord of the Rings*, il est vrai). L'élasticité du concept "reaganien" permet de généraliser une définition de l'héroïsme : elle constitue au fond une catégorie générique, fondée sur un chromonyme et des éléments idéologiques, qui tend à rassembler un ensemble de héros qui pour nous sont bien distincts.

---

<sup>300</sup> Ibid.

<sup>301</sup> JEFFORDS Susan. *The Remasculinization of America*. 1989, p. 129.

<sup>302</sup> Ibid., p. 164.

<sup>303</sup> En cela, Black Mamba résout la contradiction qui animait Ripley dans la série *Alien* : celle-ci manifestait un héroïsme selon des canons masculins (pour le coup, davantage "reaganiens") et échouait sans cesse dans sa quête de la maternité. Le dernier film de la série tente par ailleurs de répondre à cet échec, cf. MARQUES Michel. À son corps défendu, à propos d'*Alien Resurrection*. *Tausend Augen*, 1998, p. 43-46.

La catégorie "reaganien", alors qu'elle invoque à l'origine un contexte historique et idéologique, est souvent associée à un type particulier d'analyses pratiqué dans le cadre de la critique dite *gender*. Parler d'un héros "reaganien" revient, à la suite de Susan Jeffords et Yvonne Tasker (dont les analyses, concernant le film d'action, sont par ailleurs riches), à mesurer l'héroïsme du personnage à la mesure de sa masculinité et de sa victimisation. Le héros reaganien incarnerait le paradoxe d'un corps tout puissant, tout en muscles qui se trouve affaibli, torturé au fil de l'histoire. Dans cette ligne théorique, Marianne Kac-Vergne identifie par exemple les scènes de torture de *Rambo II* à des symboles christiques. Cela n'est pas intrinsèquement faux, mais ce rabattement de l'image du corps sur le symbolique (symbole d'une masculinité, symbole du Christ...) fait finalement passer à côté de l'image elle-même. L'Action est en effet un genre du corps, qui passe par son exhibition et sa mise en souffrance. L'enjeu pour nous est de saisir ce corps, attribut du héros, comme autre chose que la seule "image de". Il s'agit de revenir au corps lui-même, en deçà du régime symbolique dans lequel la théorie du héros reaganien le fixe. Nous prendrons donc ce terme de "reaganien" avec précaution, en nous rappelant que la récupération politique du cinéma n'a pas commencé avec Reagan. Avant lui, Nixon utilisait *Chisum* pour "donner une petite leçon à la nation" ("*to preach a little lesson to the nation*"<sup>304</sup>) et c'est plus tard Bill Clinton qui prend de court son adversaire Bob Dole en 1996 en citant la récente destruction de la Maison Blanche dans *Independence Day*<sup>305</sup>. Ce film n'a cependant jamais été perçu comme un film "clintonien". Le détournement rejoint parfois l'auto-citation : Schwarzenegger, élu gouverneur de Californie, n'a pas hésité à reprendre l'emblématique "*hasta la vista, baby*" du Terminator dans une interview donnée en 2008 à CNN<sup>306</sup>. De ce pot-pourri de références, nous souhaitons tirer une règle de prudence : cinéma et politique entretiennent des liens étroits aux États-Unis, sans aucun doute dignes d'étude ; mais dans une perspective esthétique et culturelle, il est nécessaire de veiller à ne pas rabattre le sens d'une image sur un prétendu message politique.

Il nous semble également souhaitable de ne pas utiliser les présidences américaines comme des tiroirs enveloppant nécessairement la production de leurs époques. Nous suivons ainsi Laurent Kasprowicz lorsqu'il remarque :

---

<sup>304</sup> FRENCH Philip. op. cit., p. 184.

<sup>305</sup> "Quelqu'un m'a dit que je venais aujourd'hui à Youngstown parce que la Maison Blanche va être détruite par des extra-terrestres. J'espère qu'elle sera encore là à mon retour" ("*Somebody said I was coming to Youngstown because this is the day the White House gets blown away by space aliens. I hope it's there when I get back*") ; in SHONE Tom. *Blockbuster*. op. cit., p. 198.

<sup>306</sup> BUSTAMANTE Cruz. Schwarzenegger Wants to Rescue California. [ en ligne ]. 8 août 2003.

*Exacerbée par l'envie de dévoiler ce que le spectateur ordinaire ne voit pas, de démonter la mécanique idéologique qui sous-tend les films de Stallone, la critique française a choisi sa propre grille de lecture : Rambo et Rocky seraient des films de propagande reaganienne. Finalement ces films en disent peut-être autant sur le contexte politique de l'époque que sur le contexte intellectuel de leur réception critique*<sup>307</sup>.

Il existerait en effet bien des événements qui peuvent permettre de comprendre l'évolution du héros dans les années 80 : la mort de John Wayne en 1979, le succès des romans de Tom Clancy dans les années 80 et le succès de *Iron John: A Book About Men* écrit par Robert Bly en 1990 constituent autant de repères qui forment le contexte d'idéologique d'apparition d'un héros dit reaganien. Il faut aussi prendre en compte l'aspect réactionnaire de la culture des années 80 aux États-Unis. Dans les années 70, les mouvements féministes ont enfin permis aux femmes de revendiquer un statut égal à celui des hommes, tandis que de nouveaux modèles masculins ont pu émerger (par l'affirmation d'une culture gay, ou d'une androgynie assumée pour les hétérosexuels). Ce brouillage, vécu par une partie de la population comme une perte de repères, a conduit à un "*backlash*", autrement dit un retour de flamme d'une pensée traditionaliste, construite autour d'une répartition claire des rôles des individus selon leur genre. Tout en étant consciente de la prégnance de cet "esprit du temps", nous éviterons toutefois d'employer systématiquement le chrononyme "années Reagan", et plus spécifiquement son corollaire "le héros reaganien" pour chercher au cours de ce chapitre un point de vue alternatif fondé sur les incarnations successives et variées de l'héroïsme d'action.

## 2. DES HEROS EN MOUVEMENT

L'Action est donc le genre des corps, de l'enregistrement de leur mouvement, le plus souvent sur un mode spectaculaire. Avant de comprendre comment ces corps au travail fabriquent de l'héroïsme, il nous faut dire un mot de cette physicalité liée au genre. Encore une fois, c'est un aspect qui joue en la défaveur du film d'action en ce qui concerne sa réception critique. Les auteurs qui pourtant choisissent l'actionner comme champ d'étude ont eux-mêmes tendance à dévaluer leur objet d'étude, en raison

---

<sup>307</sup> KASPROWICZ Laurent. "*La réception française de Rambo II et Rocky IV : et si ce n'était pas des films de propagande ?*". 2007, p. 291.

précisément de cette attention portée au corps. Yvonne Tasker qualifie le plaisir du spectateur de film d'action d'adolescent ("*the adolescent pleasures of action*"<sup>308</sup>) ; Barry Keith Grant voit dans le choix des acteurs un primat accordé à l'anatomie plutôt qu'au jeu<sup>309</sup> ; enfin, Fabien Gaffez insiste sur la pauvreté des intrigues<sup>310</sup>. Tous ces reproches adressés au film d'action reposent sur une grille d'analyse bien précise, qui oppose un cinéma de sensations (qui montre le corps, et parle directement au corps du spectateur) à un cinéma du sens et de la profondeur (qui implique une réflexion). L'accent mis sur le spectacle équivaut aussi, dans cette perspective, à un appauvrissement du récit. Ce système semble tout de même assez binaire, et répète la partition traditionnelle entre le corps et l'esprit, qui se traduit en dichotomie entre récit et image (du corps, particulièrement). Nous avons donc tendance à suivre le diagnostic de Vivian Sobchack, qui plaide en faveur d'une théorie qui ne fasse pas l'économie d'une pensée *par le corps*. Elle explique :

*[L]e langage utilisé par la presse pour décrire les dimensions sensibles et affectives de l'expérience cinématographique a été disqualifié en tant qu'il représente une version populaire de cette critique humaniste, imprécise, produite par les études filmiques au début des années 70, avec l'avènement de modes de description plus "rigoureux" et "objectifs". Ainsi, les références au sensible dans les descriptions liées au cinéma ont généralement été jugées rhétoriques ou comme relevant d'un excès de poésie - la sensualité étant du coup toujours située du côté du corps plutôt que du côté du langage. Il s'agit là d'une vision tautologique*<sup>311</sup>.

Nous aurons donc tendance à ne pas dévaluer l'impact du corps en le ramenant à la seule fonction de divertissement "à sensations". Nous souhaitons également dépasser cette opposition canonique entre corps et récit : passer pour le film d'action du côté du corps et du mouvement, ce n'est pas nécessairement suspendre le récit. Au contraire, il y

---

<sup>308</sup> TASKER Yvonne. "The Family in Action". 2004, p. 261.

<sup>309</sup> GRANT Barry Keith. "Man's Favorite Sport? The Action Films of Kathryn Bigelow". 2004, p. 371.

<sup>310</sup> GAFFEZ Fabien. op. cit., p. 88.

<sup>311</sup> "[T]he language used in the press to describe the sensuous and affective dimensions of the film experience has been written off as a popular version of that imprecise humanist criticism drummed out of film studies in the early 1970s with the advent of more "rigorous" and "objective" modes of description. Thus, sensual reference in descriptions of cinema has been generally regarded as rhetorical or poetic excess—sensitivity located, then, always less on the side of the body than on the side of language. This view is tautological", in SOBCHACK Vivian. *Carnal Thoughts: Embodiments & Moving Image Culture*. 2004, p. 58.

a bien récit, mais ce dernier est raconté *par* le corps, au travers de lui<sup>312</sup>. Le film d'action a parfois été rapproché de la comédie musicale, dans le sens où, comme elle, il semble interrompre le récit conventionnel pour proposer des scènes de pur spectacle en marge de la ligne narrative principale. Si le rapprochement n'est pas fortuit, nous souhaitons le réajuster : ce n'est pas le continuum narratif qui est interrompu, mais la narration qui passe à un mode autre, dès lors que le corps s'en empare. Nous allons donc voir selon quelles modalités le corps peut générer un récit qui lui appartient.

S'il y a du corps, celui-ci n'est pas seul dans ses déplacements. L'espace forme une scène pour le héros, et peut également jouer le rôle de contrainte essentielle. Qu'importe si le héros sort indemne de la confrontation, alors que la ville a été nettoyée sur le mode de la *tabula rasa* : le site géographique concerné (New York, Los Angeles, San Francisco constituent des décors fréquents) l'emporte, en un sens, par la pression exercée sur le parcours du héros. Il faut ainsi comprendre le terme "géographie" : l'espace n'est pas seulement le décor sur lequel un corps - celui du héros - vient glorieusement se surimposer. Il fonctionne aussi comme forme d'un parcours, comme l'explique Vincent Amiel :

*l'action de Piège de cristal se situe dans un espace clos, délimité et vertical, alors que le lieu géographique (Los Angeles) est ouvert, sans limites définies et horizontal, alors que, à l'inverse, Une journée en enfer se déroule dans un espace ouvert, indéfini et horizontal, tandis que le lieu (New York) est clos, délimité et vertical. [...] dans Piège de cristal, la contrainte qui s'exerce sur le héros est spatiale, car celui-ci, pour vaincre les méchants, doit se plier à l'architecture tortueuse du gratte-ciel. Au contraire dans Une journée en enfer la contrainte est temporelle, car le méchant a disséminé des bombes dans New York et Bruce Willis doit constamment, pour empêcher les explosions, trouver la réponse à des devinettes posées par celui-là [...] Cependant, la*

---

<sup>312</sup> Sabine Lebel développe une idée similaire ("*the narrative of the body*") en conservant tout de même l'idée d'une suspension du récit. De plus, elle applique ce concept plus particulièrement aux films de super-héros récents, cf. LEBEL Sabine. "Tone Down the Boobs, Please!" Reading the Special Effects Body in Superhero Movies. *Cineaction*, 2009, p. 58. Tico Romao parle quant à lui d'une "*dimension narrative intrinsèque au spectacle*" ("*inherent narrative dimension of action spectacles*") in ROMAO Tico. "Gun and Gas: Investigating the 1970s Car Chase Film". 2004. p. 142.

*tension, à l'intérieur de chaque film et entre les deux films, tend à se résorber sous la forme d'une contrainte spatiale généralisée*<sup>313</sup>.

L'analyse du film d'Action comme reformulation de l'espace, et donc du rôle du corps du héros, par l'entremise du parcours, constituera la base de notre analyse. Ce postulat donnera le primat à l'image comme réseau de formes et d'évocations, en tempérant un temps les aspects idéologiques. Au moment où le héros apparaît, s'auto-désigne comme le responsable d'une situation, il se doit d'entrer en relation avec l'espace, dominer cet espace - quelque soit sa moralité ou le type d'ennemi. Le héros devrait ainsi subordonner son environnement pour le transformer en décor de son action<sup>314</sup>.

Dans le cas précis de la série *Die Hard* tel qu'il est saisi par Vincent Amiel, il est établi que l'action du héros entre en résonance avec la définition d'un cadre urbain sous la forme d'une grille. Ceci permet de saisir plus clairement les différences qui séparent film d'action et film catastrophe : l'un saisit l'espace comme structure, l'autre dramatise davantage la notion de paysage. Pour notre part, nous insisterons sur la notion de trajectoire comme fondement du film d'action, au-delà des catégorisations qui séparent parcours horizontaux et parcours verticaux. En effet, le cheminement apparaît avant tout rectiligne, indépendamment des orientations axiales. Dans les espaces confinés qui caractérisent *Die Hard*<sup>315</sup> (qui reste la matrice de ce fonctionnement par trajectoires spatialement imposées), le fait que le cheminement puisse être vertical ou horizontal est d'une importance relative : le personnage rampe indifféremment dans des bouches d'aérations (horizontales) ou des cages d'ascenseurs (verticales). Cette discrimination entre verticalité et horizontalité semble donc absorbée par une forme générale, celle du tube, de la droite, ou d'une trajectoire projectile. Dans ce dernier cas, la forme n'est plus seulement le motif qui caractérise la rencontre d'un corps et de son environnement, mais

---

<sup>313</sup> AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal. op. cit., p. 105.

<sup>314</sup> On peut même comprendre "espace" au sens étendu de l'environnement et des autres personnages présents. Serge Daney commentait un effet similaire dans un tout autre contexte, celui du film *Coup de torchon* de Bertrand Tavernier. Le personnage de Lucien Cordier (Philippe Noiret) semble le seul à "[avoir] une histoire. Les autres ne sont que le décor de sa trajectoire à lui", in DANÉY Serge. *Cinéma Journal*, Volume I. op. cit., p. 81. Pour nous, cela indique que le personnage peut aisément disparaître derrière ladite trajectoire.

<sup>315</sup> Principalement dans *Die Hard* (1988) et *Die Hard 2* (1990), le troisième film de la série constitue à cet égard un cas particulier : il est souvent considéré comme éloigné de la "mythologie" *Die Hard* (qui inclue un John McClane solitaire, et la localisation de l'action dans un espace clos). De manière significative, le scénario, écrit par Jonathan Hensleigh a été considéré pour le quatrième volet de la franchise *Lethal Weapon* ; cf. "Jonathan Hensleigh" [ en ligne ]. Wikipedia. Dernière mise à jour le 23 mai 2012.



le schéma global qui affecte le déroulement du récit. Nous isolerons ainsi la permanence d'un "effet tube" à partir de la série *Die Hard* mais également dans *Speed* ou *The Fugitive*, exemples où le corps censé déployer son énergie est davantage travaillé par son milieu que l'inverse.

Il a été question de héros, de territoires, et entre les deux, de la formation de l'héroïsme dépendant de cette relation. Le personnage se révèle héroïque par un emploi spécifique de son corps, certes, mais ce corps doit en retour produire un impact sur l'espace. Même si le héros n'a pas a priori pour mission de *changer* cet espace (il ne s'agit pas de redistribuer les frontières, symboliques, sociales ou matérielles), il accomplit sa mission en soumettant l'espace à sa loi. Par "espace", il faut alors entendre beaucoup plus que le simple environnement qui s'ouvre à l'action du héros. Le principe de l'exploit tient dans la recherche et le frôlement, voire le dépassement, d'une limite. Celle-ci s'incarne souvent dans les principes physiques qui fondent le monde et son organisation. Le corps va ainsi refuser de se soumettre à la gravité, à la manière d'Arnold Schwarzenegger capable de s'accrocher à la porte d'un avion et de résister, par sa seule force, à la puissance d'un réacteur qui menace pourtant de le happer. Ce type de face-à-face est fréquent : il oppose le corps à la puissance technique d'artefacts et autres objets technologiques, ou le corps aux lois de la physique. Ces corps seront tour à tour sans gravité, sans poids, ou au contraire d'une lourdeur et d'un volume capables d'absorber toutes les forces.

Nous commencerons par analyser comment, en dépit de cette résistance globale du corps, celui-ci est sans cesse exposé à une pression qui le menace - malgré l'invincibilité souvent associée au héros "reaganien". La dialectique s'opérera entre corps et décor d'un corps qui soumet l'espace à ses lois, à un espace qui écrase et presse le corps de toutes parts. Dans cette perspective, la trajectoire domine, caractérise tous les déplacements : nous verrons que le mouvement ne connaît pas d'interruptions et se définit par cette absence de remords, de détours. Alors que le corps semble faire retour dans toute sa matérialité, sinon son poids, dans les occurrences "d'effets tubes", la poursuite, autre radicalisation de la forme rectiligne de l'espace, travaille à abstraire le corps, voire à l'évider, pour le soumettre à une forme géométrique qui n'est plus que le souvenir schématique des espaces tubulaires. Cette structure en ligne droite définit le film lui-même : *Speed* montre ainsi la course d'un bus qui ne peut pas ralentir sous peine d'exploser, et incarne parfaitement l'éthique même du film d'action. La forme rectiligne

est un motif visuel qui s'applique au corps, mais aussi, par contamination, le principe qui structure le film dans son entier.

Ayant défini un corps qui se résume à son déplacement sur une ville devenue un ensemble de coordonnées, nous reviendrons à la face plus incarnée des héros pour comprendre comment cette abstraction relative du personnage côtoie des problématiques du côté de l'identité (sur un pan plus psychologique, donc). Le motif du masque participe d'une mise en tension avec le visage, identité supposée "réelle" du héros : dans nos exemples, le masque se fera parfois le véritable lieu de l'identité héroïque, ou au contraire, son retrait indiquera l'incarnation du héros, en marge des exploits qui sont censés le sacrer comme tel. L'exemple de Jason Bourne, dans un second temps, sera l'occasion de resituer cette identité, vue cette fois comme terme du parcours. Dès lors, la trajectoire prendra une acception différente de la simple forme géométrique, le parcours héroïque qu'elle trace reprenant alors du sens en tant que quête d'identité.

## 2.1 Variations sur une trajectoire : le mouvement du héros

### 2.1.1 L'EFFET TUBE, ET AUTRES DÉFAITES DU CORPS

Entre le milieu urbain et le corps du héros, il se produit un échange qui détermine la façon dont l'héroïsme va s'exprimer, selon des modalités que nous avons qualifiées, dans notre travail préliminaire, de "*régime de l'étroitesse*". De prime abord, le héros d'action ne semble pas victime d'une crise personnelle ; il est plutôt exposé aux menaces extérieures que sont les "méchants", les élites qui le trahissent, ou même sa famille qui ne remplit pas, ou plus, son rôle attendu de soutien. C'est le cas de John McClane (Bruce Willis) dans *Die Hard*, qui se bat seul contre des terroristes allemands, doit négocier avec un FBI corrompu, et enfin renouer avec sa femme Holly qui l'a quitté pour poursuivre sa carrière. Nous avons déjà évoqué le rôle central de ce film dans l'histoire de l'Action : sorti en 1988, il impose un modèle qui va être sans cesse reformulé dans les années 90. Le film fait sortir le film d'action de ses négociations avec le passé au Vietnam, et le fait entrer dans la post-modernité. *Die Hard* revendique son appartenance au genre, et joue de façon ouverte avec ses conventions. Bruce Willis ne possède pas la muscularité d'un Schwarzenegger, mais *Die Hard* va cependant travailler à ériger son corps en rempart. Steve Cohan et Ina Rae Hark, dans une analyse orientée vers les questions de masculinité,

proposent une lecture qui constitue ici une piste quant à la nature de l'héroïsme d'Action, et la possibilité d'une crise interne relative à ce dernier :

*Le corps du héros, s'il peut être abîmé, représente presque le dernier territoire du récit d'action [...] En dernier recours, le corps du héros, et non sa voix, ou sa capacité à élaborer un raisonnement rationnel, est le lieu de la dernière chance. Le fait que le corps du héros constitue le seul espace narratif sûr, et que cet espace soit constamment attaqué, correspond à un thème sans cesse exploré par le cinéma d'action*<sup>316</sup>.

Nous retenons ici l'idée que l'héroïsme est poussé dans ses derniers retranchements, ne s'exprime qu'en "*dernier recours*" ("*last resort*") ; néanmoins, le corps n'est pas un lieu sûr, l'outil que le héros peut librement utiliser pour affirmer sa différence. Au contraire, cette différence est manifestée malgré lui. Le héros ne s'exprime pas comme tel, il est *exprimé* par son environnement qui fait pression sur lui de multiples façons.

"L'effet tube" renvoie à l'action de John McClane telle qu'elle est illustrée dans les deux premiers films de la série *Die Hard*. Rappelons ici rapidement l'intrigue du premier film : John McClane, policier new-yorkais, se rend à Los Angeles où sa femme s'est récemment installée pour poursuivre sa carrière. Les époux sont séparés, mais vont passer les vacances de Noël ensemble, avec leurs enfants. John retrouve ainsi sa femme dans l'immeuble Nakatomi, du nom du président de la multinationale. Alors que les employés fêtent Noël, des terroristes allemands, menés par leur chef Hans Gruber (Alan Rickman), s'introduisent dans la tour. Tous les employés sont pris en otage, et seul John McClane parvient à s'éclipser. Celui-ci tente par tous les moyens de prévenir les autorités, mais ses appels au secours restent trop longtemps ignorés. Lorsqu'il obtient enfin de l'aide à la fin du film, il se retrouve face à un FBI cynique et contre-productif. Seul contre tous, John va donc mener une action de type commando, éliminant les terroristes un par un, pour enfin sauver la situation (selon l'expression canonique américaine, *to save the day*) et se réconcilier avec sa femme.

Les exploits de McClane relèvent de la démonstration de force (sauts dans le vide, combats avec des ennemis en surnombre...) mais aussi d'une action plus discrète. John,

---

<sup>316</sup> "The body of the hero, though it may be damaged, represents almost the last territory of the action narrative [...] When all else fails, the body of the hero, and not his voice, his capacity to make a rational argument, is the place of last resort. That the body of the hero is the sole narrative space that is safe, that even this space is constantly under attack, is a theme repeatedly returned to within the action cinema", in TASKER Yvonne. "Dumb Movies for Dumb People". op. cit., p. 241. Notons que la thèse des auteurs repose sur l'analyse de *Die Hard*, mais également de *Rambo*, *RoboCop* et *Total Recall*.

en se cachant dans la tour, parvient en effet à espionner ses ennemis, et ainsi à déjouer leur plans : pour ce faire, il pénètre des lieux qui ne sont pas destinés à la déambulation humaine, mais plutôt au transport de fluides (air, eau) ou d'objets mécaniques (cage d'ascenseur). *Die Hard* se situe d'une certaine façon dans la continuité des actioners des années 80 : comme dans *Predator* (John McTiernan, 1987), *Rambo: First Blood Part II* (1985), et les films MIA qui les ont précédés, le héros McClane est seul face à un trop grand nombre d'opposants dans un lieu unique qui doit être purgé de toute trace d'ennemi. Comme ses prédécesseurs, *Die Hard* favorise la pyrotechnie et les cascades les plus improbables, qui contribuent à définir de façon univoque le héros comme homme fort, être d'exception.

Néanmoins, *Die Hard* marque également une rupture. L'emploi de Bruce Willis pour le rôle constitue déjà un indice : par rapport aux Chuck Norris, Arnold Schwarzenegger et Sylvester Stallone qui incarnaient jusque-là le genre, son physique signale un changement. Il est certes musclé, mais pas bodybuildé (comme Stallone ou Schwarzenegger) ou encore sculpté par la pratique d'un sport de combat (comme Chuck Norris). Norris, Stallone et Schwarzenegger ont également fondé leur identité sur un usage du "stone face"<sup>317</sup>, ce visage fermé associé à un usage sporadique de la parole. John McClane renverse tous ces usages. Son visage est constamment contracté, par le rire, la colère ou la déception : en fait de masque, le visage est perméable à toutes les émotions. Martin Flanagan remarque ainsi justement qu'avec Bruce Willis, "l'attention bascule du corps à la voix" ("*shifting the emphasis slightly from body to voice*"<sup>318</sup>). La parole fait l'objet d'une libération, dès lors que les classiques "*punch lines*" (phrases choc) se voient remplacées par une véritable logorrhée qui ponctue l'action. D'un point de vue sonore, la voix même connaît un traitement différent : John McClane possède le timbre plutôt grave de Bruce Willis, mais son énervement emporte la voix dans les aigus, à l'opposé du cri sourd et tonitruant d'un Schwarzenegger, auquel l'accent Autrichien (certes effacé au fil de la carrière de l'acteur) apporte une rugosité supplémentaire. De plus, Bruce Willis incarne dans ce film un héros d'action pour la première fois. *Die Hard* a en effet lancé sa carrière, alors qu'il apparaissait déjà depuis trois années à la télévision, dans la série *Moonlighting* (1985-1989), où il incarnait un détective privé (fig. 20). Le ton de la série était réflexif, ironique et décalé, et Bruce Willis semble emporter quelque chose de cet esprit *tongue-in-cheek* dans *Die Hard*. Même s'il est amené à pratiquer la *stone face* dans

---

<sup>317</sup> Cf. infra., p. 160.

<sup>318</sup> FLANAGAN Martin. "'Get Ready for Rush Hour' The Chronotope in Action". 2004, p. 112.

sa carrière, nombre de ses films conserveront ce lien avec la parodie, bien plutôt qu'avec la comédie (*The Bonfire of Vanities* en fig. 21, *Hudson Hawk*, *The Last Boy Scout* et récemment *What Just Happened*).

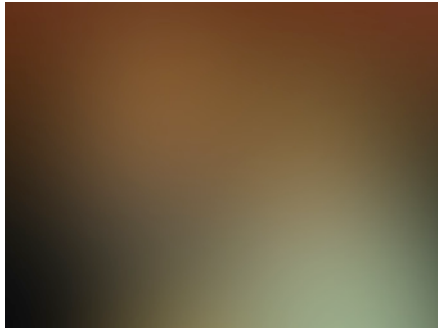


fig. 20

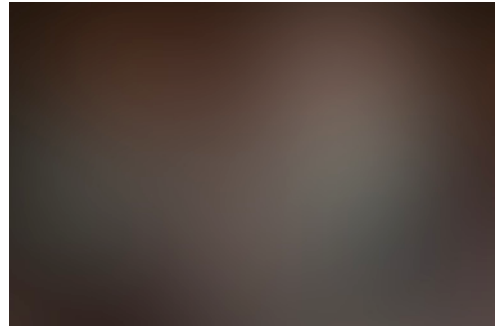


fig. 21

fig. 20 : Bruce Willis et Cybill Shepherd (photographie promotionnelle pour *Moonlighting*). © Lions Gate Home Entertainment.

fig. 21 : Bruce Willis exerce son humour tongue-in-cheek dans *The Bonfire of Vanities* (1990).

McClane se parle à lui-même, se plaint de sa situation, commente même les embûches qu'il traverse sur un mode métanarratif<sup>319</sup>, comme s'il s'adressait aux scénaristes<sup>320</sup>. Alors qu'il passe son temps à ramper dans des conduits et autres voies d'aération dans le premier film, il se retrouve dans *Die Hard II* dans une situation par trop similaire, et commente ainsi : "*Juste une fois, j'aimerais avoir un Noël normal. Du lait de poule, un putain de sapin, une petite dinde. Mais non. Il faut que je rampe dans cette putain de boîte de conserve*<sup>321</sup>". C'est cette idée de boîte de conserve (*tin can*) qui forme un motif, plus qu'une simple variation sur le thème des embûches. Là se joue, tôt dans l'histoire de l'actionner, un renouvellement de la conception de l'espace, du corps, et enfin de l'héroïsme tout entier. Dans ce contexte, la marche est non avenue, le corps devient héroïque en régressant. Ramper sur ses quatre pattes, forme primitive du mouvement à l'opposé de la geste héroïque, constitue pourtant la seule modalité de déplacement.

<sup>319</sup> C'est également une façon de se distinguer des actioners jusque là réalisés, dont l'exagération peut être vue comme une naïveté : en produisant des héros qui commentent leurs parcours, on se distance de l'action sur un mode "clin d'œil" (cf. ROMNEY Jonathan. "*Arnold Through the Looking Glass*". 2000, p. 35.).

<sup>320</sup> Par exemple : "*Mec, j'arrive pas à y croire. Une autre cave. Un autre ascenseur. Comment le même truc peut arriver au même mec deux fois ?*" ("*Man, I can't fucking believe this. Another basement. Another elevator. How can the same shit happen to the same guy twice?*") dans *Die Hard 2*.

<sup>321</sup> "*Just once, I'd like a regular, normal Christmas. Eggnog, a fucking Christmas tree, a little turkey. But, no. I gotta crawl around in this motherfuckin' tin can*".

### 2.1.2 *DIE HARD*, OU LE TUBE SUBSTITUÉ AU PAYSAGE

En observant les deux premiers films de la série *Die Hard*, qui sont les exemples les plus parlants de l'usage de ce motif en "tube", il est manifeste que les lieux dans lesquels se déroule l'intrigue sont particulièrement vastes. La tour Nakatomi (*Die Hard*) et l'aéroport de Washington (*Die Hard II*) constituent en effet les lieux uniques dans lesquels va se dérouler toute l'action<sup>322</sup>. Il est difficile de parler de huis clos, tant les sites sont étendus ; John McClane semble cependant sans cesse lutter contre la clôture de ces lieux : il se lance ainsi hors de la tour Nakatomi accroché à une lance à incendie, ou arpente les pistes d'atterrissage de l'aéroport en tous sens. Cette action qui consiste à sillonner un espace, à l'épuiser par les déplacements de son corps correspond bien aux premiers actioners que nous avons cités ci-dessus. Qu'il s'agisse du désert (*The Delta Force*, plus tard *Rambo III*) ou de la jungle (*Rambo: First Blood Part II*, *Predator*), l'espace apparaît comme une aire de jeu, sans limites précises, ouverte à l'action du héros (fig. 22). Ce sont également des milieux naturels, qui mettent en relief l'instinct du héros, ses qualités primitives (par opposition à la corruption des bureaucrates, sur laquelle nous reviendrons). Les tours et aéroports remplacent donc la jungle (*Rambo: First Blood Part II*, *Predator...*) qui constituait jusque-là le décor du film d'action. Ce passage à la modernité urbaine constitue également une contextualisation de l'action sur le territoire américain. Même si ces lieux sont vastes, le corps de John McClane n'aura quant à lui de cesse de retourner vers les espaces les plus confinés<sup>323</sup>, les interstices entre les lieux plutôt que les lieux eux-mêmes. Les formes du tube sont multiples : verticalement, ce sont la cage d'ascenseur, les colonnes d'eau ; horizontalement, la bouche d'aération, le conduit métallique menant d'une pièce à l'autre. Le motif du tube se déploie en effet selon toutes les échelles, pressant plus ou moins le corps. La cage d'ascenseur fonctionne par ailleurs comme la réplique schématique de l'immeuble qui le contient, la forme tubulaire devenant ainsi la forme globale qui prédétermine l'espace.

---

<sup>322</sup> *Die Hard 2* voit tout de même le champ d'action s'élargir, lors d'une incursion au quartier général des terroristes et d'une poursuite en motoneige. John McClane retourne néanmoins à l'aéroport après ces courts épisodes.

<sup>323</sup> Eric Lichtenfeld voit même dans *Die Hard* le début d'un cycle, celui du "film d'action confiné" ("confined action film") in LICHTENFELD Eric. *Action Speaks Louder*. op. cit., p. 159.



*fig. 22.1*



*fig. 22.2*

*fig. 22 : Deux héros dominant leur environnement.*

*fig. 22.1 : Sylvester Stallone dans Rambo III (1988).*

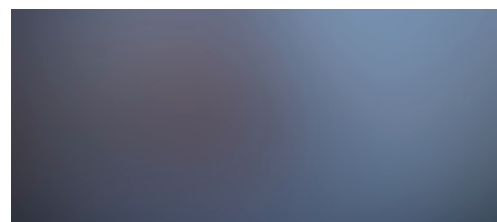
*fig. 22.2 : Arnold Schwarzenegger dans Commando (1985).*

---

Dans *Die Hard*, les cages d'ascenseurs et autres conduits d'aération se substituent aux *open spaces* de la tour Nakatomi ; dans *Die Hard 2*, ce sont les locaux techniques et autres salles de traitement de bagages qui sont préférés aux immenses espaces d'accueil de l'aéroport. Quel rôle jouent ces espaces confinés ? Le corps de McClane, incomparable avec les débordements musculaires d'un Schwarzenegger, semble retrouver par compensation un poids et un encombrement exagérés dans l'exiguïté des conduits. Tous ces conduits explorés par McClane sont de façon notoire destinés au transport d'eau, d'air : ils ne sont pas faits pour le corps humain. Les cages d'ascenseur que McClane utilise sont certes moins étroites : mais séparées de leur usage traditionnel, elles deviennent des gouffres, ramènent paradoxalement une monumentalité naturelle dans une construction artificielle. Tout se passe en effet comme si ce corps qui se refuse à l'héroïsme était pressé par son milieu de se révéler comme tel.



*fig. 23.1*



*fig. 23.2*



fig. 23.3



fig. 23.4

fig. 23 : Formes de l'effet-tube.

fig. 23.1 : Bruce Willis prisonnier d'une cage d'ascenseur dans Die Hard.

fig. 23.2 : Le corps de l'acteur est de nouveau comprimé dans Die Hard 2.

fig. 23.3 et 23.4 : La scène du parachute dans Die Hard 2, une nouvelle occurrence d'espace sans issue.

Tandis que les corps bodybuildés des films d'Action semblent excédés par leur propre énergie au point d'être obligés à la dépense, le corps de McClane paraît subir un phénomène inverse, où l'énergie se replie en dedans. Alors même que la dénomination du genre semblait garantir la fonctionnalité du corps, l'héroïsme de McClane se fonde sur un dysfonctionnement physique. Là où Rambo courait, sautait, McClane rampe, se débat dans un milieu, qui, en dépit de sa taille réelle, semble toujours être trop petit (fig. 23).

Ce confinement du corps dans un espace restreint menace également sa visibilité. Alors que les films de Schwarzenegger, par exemple, reprennent la mise en scène du muscle dans les concours de culturisme, le corps de Bruce Willis, une fois soumis à la forme du tube, met la caméra (et donc le point de vue sur son corps) à l'épreuve. Elle le saisit par exemple frontalement, en train de ramper dans un conduit d'aération : ce faisant, elle occasionne par un effet de perspective une vue en raccourci de son corps, dès lors réduit à un visage, tandis que le reste de sa personne est visuellement comprimé. Ces aspects visuels réunis esquissent un corps dont le mouvement n'est possible que dans la secousse. Le corps hoquetant qui se soumet à ce régime n'a de cesse, non pas de poursuivre son action héroïque, mais de chercher une issue. C'est le sens de la scène comique de *Die Hard 2*, où John McClane, qui vient pourtant d'échapper à une mort certaine grâce à un siège éjectable, se retrouve piégé dans un parachute qu'il ne parvient pas à démêler, éructant "Où est la putain de sortie ?"<sup>324</sup> (fig. 23.3 et 23.4). Trouver une sortie, une issue constitue le seul horizon de ce corps à la fois prisonnier des situations et du mouvement qui vise pourtant à le libérer. Cet enfermement peut également se comprendre comme une intimité : car tout au long du film, McClane semble à force ne faire qu'un avec la tour, se battant simultanément avec et contre elle -

<sup>324</sup> "Where is the fucking door?"



à défaut d'affronter le corps de ces ennemis. Le corps est donc mis à l'épreuve, mais se colle au plus près du décor, ne fait plus qu'un avec lui<sup>325</sup>.

Nous posons ainsi que l'Action peut être amenée à empêcher l'action. L'espace force le corps à se révéler au lieu de rester la toile de fond devant laquelle se déroulent les exploits du héros. Ainsi, si "action" il y a, celle-ci ne réside plus dans un geste à proprement parler mais précisément là où le geste est empêché. Concernant le héros, cette action qui doit être précipitée hors du corps au lieu d'être exprimée manifeste un épuisement psychologique, comme en témoigne la parole de McClane, quasiment un lamento. Lorsqu'il constate la répétition des situations dans *Die Hard 2*, il fait plus qu'instaurer un processus métanarratif : il montre par là qu'il n'est pas auteur de son action, qu'il est plus agi qu'actant. C'est un aspect qui rappelle une fois encore le burlesque, telle que Fabrice Revault d'Allones le définit :

*l'homme du cinéma burlesque est foncièrement un être urbanisé du XX<sup>e</sup> siècle, un homme pressé ou que l'on presse, débitant à haut régime des objets, des lieux, des corps, des situations, des actes, des gestes*<sup>326</sup>.

Notons également ce commentaire de Jean-Louis Schefer, qui complète ce point de vue :

*Il est constant que les aventures burlesques ne touchent pas le développement d'une histoire et n'atteignent que la "figure" des personnages. Ce ne sont pas des dieux, rien ne laisse soupçonner sur leurs faces ou leurs vêtements mal ajustés la souveraineté des grands acteurs du film noir : ils sont soumis à un destin (réductible à une séquence d'action) qui les transforme, les dévêt, les salit, ne les idéalise jamais, sans les faire avancer d'un pouce dans leur histoire*<sup>327</sup>.

Comme pour le personnage burlesque, le héros d'action, bien que héroïque, ne semble avoir d'autre destin que celui auquel son corps, heurté à l'espace, le destine. Les deux genres se fondent sur un espace qui réclame la catastrophe, et des corps contraints à la passivité en même temps qu'à l'action - mais être en action ne signifie dans aucun des cas présents être actif. En rappelant également sans cesse qu'il n'a pas envie d'être là, qu'il agit contre son plein gré, McClane instaure un nouveau rapport du héros à son

---

<sup>325</sup> "une compréhension intime de la tour" ("intimate understanding of the layout of the building") ; "Les surfaces et les objets deviennent des alliés potentiels" ("Surfaces and objects become potential allies"), in FLANAGAN Martin. op. cit., p. 114.

<sup>326</sup> REVAULT D'ALLONNES Fabrice. "L'homme burlesque du cinéma". 1995, p. 61.

<sup>327</sup> SCHEFER Jean-Louis. *L'homme ordinaire du cinéma*. 1980, p. 60.

environnement, où la contrainte spatiale remplace le désir - le désir d'agir, mais aussi le désir d'être héros.

Cependant, nous ne dirions pas que McClane est un héros malgré lui : car jamais son exploit ne revêt la forme de l'accident. Il n'est pas non plus exactement un anti-héros : il maintient le programme, malgré cette absence de désir. Aussi ironique son positionnement soit-il, il opère tout de même la prise en charge qui est attendue de lui, élimine les méchants, et s'éloigne à l'horizon vers le soleil couchant, réconcilié avec sa femme. La forme globale du parcours, du désordre d'une situation à sa résolution par l'entremise du héros, subsiste.

### 2.1.3 LE CONFINEMENT, ET L'INVERSION DU SENS DE L'ACTION

John McClane expose donc un corps sous pression, pressé d'exprimer son héroïsme. Dans le temps même où il impose ce statut de héros, il maugrée, proteste, ponctue son action de remarques acides et ironiques. Malgré son isolement dans l'action, il va avoir l'occasion d'échanger par l'intermédiaire d'une radio avec deux protagonistes : Al, un policier afro-américain corpulent dont le métier se limite à faire des rondes nocturnes ; et Hans Gruber, son ennemi. C'est surtout la seconde série d'échanges qui mérite ici notre attention. Dans ce dialogue entre héros et *villain*, ce sont bien sûr des provocations qui sont échangées, chacun promettant à l'autre sa défaite prochaine. Cette interaction est marquée par une forte référentialité, amenée dans un premier temps par Gruber, puis filée par McClane tout au long du film. Le terroriste allemand, qui ignore l'identité de son adversaire, lance ainsi : "*Qui es-tu ? Encore un de ces Américains qui a vu trop de films dans son enfance ?*"<sup>328</sup>, puis : "*Encore un de ces orphelins d'une culture défaite, qui se prend pour John Wayne, Rambo, Marshal Dillon ?*"<sup>329</sup>. La série est éclectique : elle rassemble John Wayne, acteur emblématique du genre western, Rambo, icône récente du genre Action, et Marshal Dillon, le héros de la série télévisée *Gunsmoke*, diffusée à la télévision américaine de 1955 à 1975. Gruber ironise donc sur le statut même de héros, renvoie l'existence de ce type de personnage à un fantasme d'enfant. Ce type de référence, où le film semble prendre conscience de sa propre fictionnalité (car, si McClane réussit, il reste néanmoins un personnage fictionnel, au même titre que Rambo) va devenir une caractéristique récurrente dans les années qui suivent la sortie de *Die Hard*. Ce qui nous

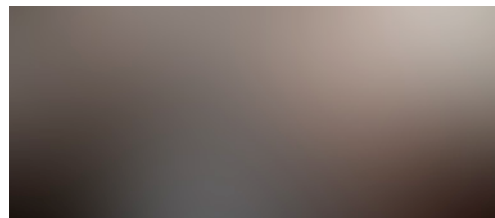
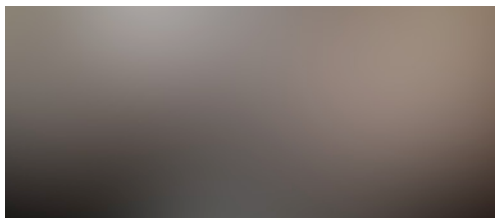
---

<sup>328</sup> "*Who are you? Just another American who saw too many movies as a child?*".

<sup>329</sup> "*Another orphan of a bankrupt culture who thinks he's John Wayne, Rambo, Marshal Dillon?*".

intéresse ici cependant, est que la référence dépasse son aspect anecdotique lorsque McClane la reprend à son compte. Plutôt que de se réclamer de la virilité des modèles sus-cités, il la déconstruit en ironisant : *"En fait, j'ai toujours eu un faible pour Roy Rogers. J'aime bien ses chemises pailletées"*<sup>330</sup>. À l'opposé du vigilante qui réactive le souvenir de l'Ouest pour l'utiliser comme moteur de son action, McClane détourne le cliché et se réclame d'un modèle inadéquat - en insistant sur la fragilité de la masculinité de Roy Rogers, dont le costume clinquant représente un décalage par rapport à l'image mythologique du *westerner*. Mais cette auto-dérision est vite compensée par une référence stratégique.

L'échange se poursuit, marqué par la même thématique, lorsque Gruber lance : *"On joue toujours au cow-boy, McClane? Les Américains, tous les mêmes. Cette fois-ci, John Wayne ne partira pas sur fond de coucher de soleil avec Grace Kelly"*<sup>331</sup>. McClane répond alors : *"C'était Gary Cooper, connard"*<sup>332</sup>. Ce deuxième échange marque un fléchissement : McClane a beau se moquer de lui-même, il connaît ses classiques - et pour cela, semble suggérer le film, il constitue un digne héritier de John Wayne et Gary Cooper. Tout ceci serait très anecdotique si le film ne répondait pas par l'image à ces injonctions. Car c'est bien sur fond de soleil couchant que John McClane quitte le film, qui plus est accompagnée de sa femme en lieu et place de Grace Kelly - à ceci près que le couple n'est pas fraîchement marié, mais réconcilié. *Die Hard* annonce ici un nouveau type de filiation avec des formes antérieures d'héroïsme dans le film d'action : le personnage, conscient de l'existence de la figure du héros l'évoque et parfois s'en réclame. En même temps que le récit évoque très ouvertement le western, c'est un autre type de personnage, plus récent, qui est plus tard évoqué. Alors que le récit, approche de sa conclusion, McClane se retrouve dans un bureau dévasté par les divers affrontements qui s'y sont déroulés et de récentes explosions.




---

<sup>330</sup> *"I was always partial to Roy Rogers, actually. I like those sequinned shirts".*

<sup>331</sup> *"Still the cowboy, McClane? Americans, all alike. This time, John Wayne does not walk off into the sunset with Grace Kelly".*

<sup>332</sup> *"That was Gary Cooper, asshole".*

fig. 24 : La tour Nakatomi mue en jungle vietnamienne dans Die Hard.

---

Pieds et torse nus, le héros évolue dans ce qui reste d'un jardin d'intérieur, décoré de plantes exotiques et d'une fontaine, par laquelle il doit passer pour sortir de la pièce. Suite aux explosions, les douches écossaises se sont déclenchées, reconstituant une pluie tropicale : car en effet, le décor urbain de la tour Nakatomi s'est mué, visuellement, en une jungle rappelant les décors des films de MIA ou encore le deuxième volet de la franchise *Rambo* (fig. 24). L'image affirme sans détour ce que le langage n'impose qu'au détour de l'ironie : McClane est bien un héros, qui tient aussi bien de John Wayne que de Rambo. Et tant pis si les ennemis sont conscients du drame qui se rejoue, qu'il s'agisse d'un Gruber cultivé, ou d'un cruel agent du FBI, qui, ravi d'embarquer dans un hélicoptère, éructe : "*Comme au bon vieux temps de Saigon*<sup>333</sup>" en donnant l'assaut. Là où les méchants pratiquent allègrement la référence, McClane, lui, semble emporté par elle, au point de revivre ce qui apparaît comme la scène d'un autre film, alors même que le contexte du récit semblait l'interdire. À la différence des vigilantes qui portent le legs du *westerner* comme un poids, le héros d'action défini par Bruce Willis dans *Die Hard* compose avec aisance avec la référentialité, de manière distanciée. La référence est donc double : directe, quand elle se produit dans les dialogues, discrète, sur le mode de la contamination, lorsqu'elle envahit l'image. Elle permet le succès du héros, et ne le hante plus comme un modèle inatteignable, et permet même de compenser les défaites du corps, sans cesse soumis à de nouvelles pressions. Nous reviendrons sur les questions d'héritage ultérieurement, mais nous avons vu ici qu'elles pouvaient tempérer une définition critique du corps. Nous allons à présent, pour sortir du cadre seul de la série *Die Hard*, envisager la forme à présent le schéma de la ligne droite, un autre motif directionnel cette fois manifeste sur le pan de la narration.

---

<sup>333</sup> "*Just like fuckin' Saigon*".

## 2.2 Poursuites : en l'absence de corps

### 2.2.1 LA POURSUITE, MODE GÉNÉRAL DU FILM D'ACTION

Si la forme rectiligne domine l'Action matériellement, comme fragment formel omniprésent et sans cesse reformulé, elle est également présente structurellement, comme schéma global présidant à la réalisation du programme héroïque. Même lorsqu'il n'existe pas de tube pour que le corps vienne s'y couler, la forme de la droite comme formule du récit domine, à l'instar des figures du cinéma burlesque où "*l'homme contemporain est emporté sur la flèche de l'espace-temps comme sur un cheval emballé*"<sup>334</sup>. Dans ce schéma, le héros devient en quelque sorte un homme-canon : le film d'Action s'ouvre en effet fréquemment sur une séquence paroxystique (les exemples sont nombreux, c'est notamment la signature de *Lethal Weapon*), qui lance une suite d'actions palpitantes. La tension n'est pas censée retomber tant que la fin du film n'est pas atteinte, sauf éventuellement pour des pauses humoristiques : là encore, *Lethal Weapon*, film d'action mais aussi *buddy movie*, remplace régulièrement les explosions et fusillades par des joutes verbales entre Riggs (Mel Gibson) et Roger (Danny Glover). Nous n'irons pas jusqu'à dire que chaque film du corpus correspond à ce schéma en ligne droite. Chaque film s'accommode d'hybridations momentanées avec d'autres genres et reformule à sa façon ce système en "boulet de canon". Nous nous intéresserons donc plus particulièrement aux films où cette structure rectiligne est radicalisée, au point de devenir l'essence de l'action du héros et plus seulement la colonne vertébrale du récit.

*Speed* (Jan de Bont, 1994) constitue un exemple incontournable, dans la mesure où il cristallise la forme essentielle du film d'Action, ou atteint en tout cas une nouvelle pureté du genre Action<sup>335</sup>, en même temps que du film de traque, puisqu'ici le héros court après *rien*, sinon sa propre survie. L'arc narratif est en effet minimal : un bus, sur lequel un terroriste a installé une bombe, doit rouler au-dessus des cinquante miles par heure pour éviter d'exploser. De la même façon, la condition de fonctionnement du film d'Action est de maintenir une vitesse dans la succession d'événements, sous peine d'échouer à garder l'attention du spectateur. Ainsi, tout comme le bus de *Speed* ne peut ralentir, s'arrêter ou faire de demi-tour, le film d'Action dans son ensemble ne peut s'autoriser de trop nombreux contrepoints à l'action, ou de remords : son récit doit

---

<sup>334</sup> Ceci fait suite à une analyse du mouvement chez Charlot et Buster Keaton, in REVAULT D'ALLONNES Fabrice. op. cit., p. 70.

<sup>335</sup> Cf. AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal. op. cit., p. 27. et DYER Richard. "Action !". 2000, p. 17.

*avancer*, coûte que coûte. Ce bus lancé à grande vitesse n'est qu'un exemple parmi d'autres, qui montre comment le récit du film d'action se replie sur son fonctionnement. Ce n'est pas un hasard si on parle de "machines" pour désigner les blockbusters : en somme, les films d'action sont des machines qui se fascinent pour des machines, dont ils copient le mouvement perpétuel, jusqu'à l'épuisement.



*fig. 25.1*



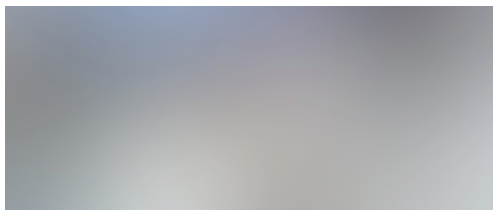
*fig. 25.2*



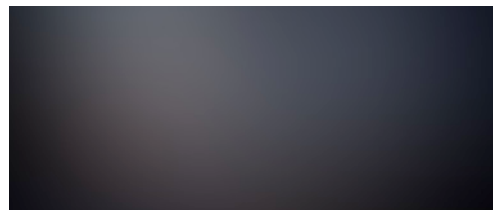
*fig. 25.3*



*fig. 25.4*



*fig. 25.5*



*fig. 25.6*

*fig. 25 : Éclectisme des moyens de transport dans Speed - la multiplication des appareils roulants permet de générer un mouvement continu.*

Le bus ne compte donc pas *en tant que* bus, tant la trajectoire subsume les véhicules qui temporairement l'incarnent. Ainsi Keanu Reeves pour s'extraire du véhicule s'accroche à lui, sur une plateforme à roulettes. Ainsi appareillé, il est en mesure d'échapper à la mort - car le bus finit par exploser - mais aussi de conserver la trajectoire alors que le véhicule qui l'incarnait a disparu. Il a ainsi le temps de glisser, de poursuivre sa course, de se relever et de prolonger le mouvement en courant. Le récit passe ainsi du mouvement d'une machine, à celui d'un corps appareillé, puis d'un corps seul, avant de faire retour, dans la scène finale du métro, à la machine. La trajectoire s'incarne dans tous les corps possibles (*fig. 25*), mais ces corps ne sont que le moyen d'assurer au récit un mouvement

perpétuel, que Nicole Brenez commente ainsi, ramenant pour nous la figure du tube : "Keanu Reeves dans *Speed* [...] n'a besoin ni de réfléchir ni d'éprouver, [...] il est pure action et même opérativité dans l'acte et, pour cela, ne ressemble à rien de plus qu'un câble électrique<sup>336</sup>". Dans ce grand système mécanique que forme le film d'action, le corps n'est pas en reste et devient lui-même le rouage d'un ensemble qui le dépasse.

La poursuite est un topos fréquent du film d'action : le héros, qui a retrouvé le méchant, doit pour l'attraper le poursuivre, où inversement le héros doit semer le méchant pour rester en vie. Comme le film d'action qu'elle emblématise (aux côtés de l'explosion), la poursuite se déroule principalement en milieu urbain, le plus souvent en voiture, mais tous les véhicules peuvent être sollicités : bateaux, motos (*First Blood*, *Paycheck*, *Matrix*), motoneiges (*Die Hard II*), camions (*Red Heat*, *Terminator*). Tous ces types de véhicules et bien d'autres s'affrontent, non sans un certain esprit d'éclectisme : *Live Free or Die Hard* (2007) voit ainsi McClane piloter un camion tandis qu'il est poursuivi par un jet de l'armée ; *Mission: Impossible* met en scène Tom Cruise sur le toit d'un TGV, traqué par un hélicoptère. Cette diversité est parfois détournée, au bord de la parodie : Carpenter a imaginé pour *Escape from Los Angeles* une poursuite entre une voiture et Snake Plissken perché sur une planche de surf, porté par une vague parallèle à la route. Dans cette apparente variété, la poursuite tend en fait à répéter le même, une formule qui met en jeu la réduction d'une distance entre un point A et un point B. La poursuite porte encore davantage l'accent sur la vitesse, déjà prédominante dans les films d'action du côté du montage. La rapidité d'enchaînement entre les actions permet d'installer une attente, d'autant plus lorsque le mouvement est empêché, comme dans le cas de John McClane. La vue d'un corps privé de mouvement fait désirer une efficacité du corps, réalisée dans une accélération.

La longue course du bus dans *Speed* est ainsi encadrée par deux scènes caractéristiques. Dans la scène d'introduction, Keanu Reeves et son acolyte désamorcent une bombe dans une cage d'ascenseur (citant ainsi *Die Hard*) ; dans la scène finale, le héros combat le méchant Howard Payne (Dennis Hopper) sur le toit d'un métro lancé à grande vitesse dans un tunnel - qui combine la forme matérielle du tube et la trajectoire en ligne droite. Il nous faut signaler que si le combat sur des véhicules variés constitue un topos remarquable dans le film d'Action, cette scène plus particulière du combat dans un

---

<sup>336</sup> BRENEZ Nicole. *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*. 1998, p. 34-35. La citation s'inscrit dans le cadre d'une comparaison plus générale entre corps du personnage et machine.

métro est devenue un lieu commun du film d'action (*Batman Begins*, *Mission: Impossible*, *Die Hard: With a Vengeance*, *Wanted*, etc.)<sup>337</sup>. Comme nous l'avons précédemment vu dans l'analyse de Vincent Amiel<sup>338</sup>, la forme individuelle des trajectoires (verticales, horizontales...) se surimpose aux géographies particulières des villes, sans souci particulier de correspondance : là où la figure matérielle du tube correspondait à un environnement qui prenait toute son importance face au corps du héros, sa version symbolique domine corps et milieux tous ensemble, préside aux déplacements des corps d'Action comme auparavant dans le cinéma burlesque. Dans ce cadre, la trajectoire tend à abstraire le corps, mais également le personnage héroïque dans son entier. Luc Vancheri écrit ainsi, à propos de l'homme burlesque : "*la poursuite, en mobilisant le corps, en est venue à perdre l'homme, laissé pour compte dans un sursaut, tombé à terre et oublié après sa chute*"<sup>339</sup>. Nous laisserons ici l'idée de chute, pour insister sur ce qui, entre le burlesque et le film d'Action, constitue une forme partagée. La poursuite "oublie" en effet l'homme qui pourtant l'opère par son déplacement. Une fois encore, tout comme un milieu pouvait associer le héros à son action sur un mode passif, la poursuite travaille à défaire l'autonomie du héros, en devenant origine et fin d'un mouvement pourtant effectué *par* le corps du héros.

Ce dernier genre n'est pas le seul élément auquel renvoient les corps du film d'Action. La poursuite existe depuis les *serials* muets, mais trouve une incarnation particulière dans le cinéma des années 70. Des films tels que *Bullitt* (1968), ou encore *The French Connection* (1971), ont imposé la poursuite automobile comme étant la scène d'action quintessentielle<sup>340</sup>. Ce développement générique s'explique conjointement par l'association croissante de la voiture à la course dans la culture américaine (*hot rods*, *muscle cars*) et par le développement technique qui a permis aux caméras d'être embarquées dans des voitures en mouvement. Tico Romao voit ainsi dans *Bullitt* la contextualisation du héros *dans* l'action, grâce à cette innovation technologique. Cependant, il y a un écart important entre la poursuite des années 70 et sa reformulation

---

<sup>337</sup> La poursuite sur le toit du métro n'est pas complètement une invention : sa forme rappelle la scène canonique de l'attaque du train dans le western, mise en place dans un des exemples les plus précoces du genre, parfois considéré comme le premier western, *The Great Train Robbery* (Edwyn S. Porter, 1903).

<sup>338</sup> Cf. *infra.*, p. 155-156.

<sup>339</sup> VANCHERI Luc. *Figuration de l'inhumain. Essai sur le devenir-accessoire de l'homme filmique*. 1993, p. 61.

<sup>340</sup> ROMAO Tico. *op. cit.*, p. 131. Nous reviendrons sur *Bullitt* ultérieurement, cf. *infra.*, p. 501.

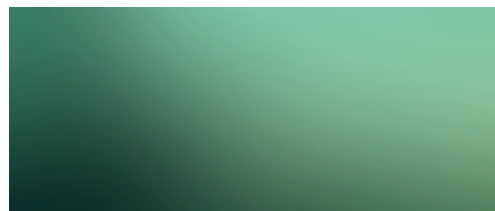


dans le film d'action. Par exemple, dans *The French Connection*, le mode de la poursuite ne contamine pas toutes les représentations spatiales. Quand Gene Hackman prend en filature un bandit, la station de métro est encore un lieu dans lequel les personnages peuvent se mouvoir, s'arrêter, s'observer. Le mouvement de défilement commence et finit avec la voiture ; hors de celle-ci, les héros retrouvent leur rapport immédiat au monde. Dans l'Action, la poursuite n'est tout simplement plus circonscrite à une scène, aussi longue soit-elle.

Dans *The Matrix Reloaded* (2003), comme dans *Speed*, la poursuite est donc constante et empêche la définition de tout *locus*. Ou alors, c'est le déplacement qui devient, paradoxalement, un lieu. Nous pensons ainsi à la scène de combat sur l'autoroute dans *The Matrix Reloaded* : les personnages sont mobiles, sautent de camion en moto lors de leur lutte. Derrière eux, le paysage constitue une sorte de décor mouvant, moins un espace qu'une toile de fond<sup>341</sup>.



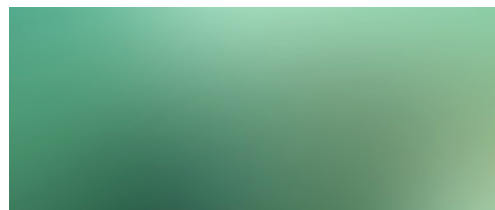
*fig 26.1*



*fig 26.2*



*fig 26.3*



*fig 26.4*

*fig. 26 : Le décor devient une toile de fond immobile, tandis que les appareils de locomotion sont soumis au déplacement continu (Matrix Reloaded). Le découpage de la scène est visible en détail dans les annexes, p.708-710.*

Le véhicule et son mouvement perpétuel se sont substitués au sol sous les pieds des héros. Nous retrouvons dans ce type de scènes la figure de la trajectoire : la seule issue à

---

<sup>341</sup> Ceci est sans doute dû aux conditions de tournage de la scène, et aux contraintes qui l'ont entourée. Dans le *making-of* de cette scène (*Crash Course*, Josh Oreck, 2003), il est expliqué qu'aucune autoroute aux États-Unis ne pouvait être fermée pour le tournage de la poursuite. Face à cet échec, l'équipe technique du film a décidé de construire entièrement un fragment d'autoroute, ce qui explique en partie l'aspect redondant, décontextualisé, pris dans ce cas par le décor.

cette longue scène d'action est toujours évoquée par les personnages comme se trouvant *en avant*. L'autoroute oblige ce parcours rectiligne tout en évitant curieusement la question de l'issue : la survie par le combat anime la poursuite, privée dans un premier temps de destination géographique. Défilement fonctionnel<sup>342</sup>, la poursuite n'est plus une scène d'action, mais l'essence de toute action, puisqu'elle se combine avec toutes les formes de combat et même avec la romance finale. En résumé, la poursuite, comme puissance de défilement, se combine avec la forme matérielle du tube.

### 2.2.2 LA TRAQUE : ABSTRACTION DU CORPS ET DISPARITION DU HÉROS

Dans le film de traque en particulier, la poursuite est comme étirée pour devenir un principe narratif global, en introduisant une originalité : le héros est cette fois l'objet de la traque (*Minority Report*, *Paycheck*, *Mission: Impossible*, *The Sixth Day*, la franchise *Jason Bourne*). Dans ce sous-genre, le héros, un homme accusé d'un crime qu'il n'a pas commis (les accusateurs étant souvent les coupables) est poursuivi par la police, le FBI et autres représentants contemporains de l'autorité. En ce sens, le film de traque renouvelle la formule "seul contre tous" qui est celle du film commando ; il permet également de renverser la structure habituelle des récits dans lesquels le méchant est recherché et traqué<sup>343</sup>. *The Fugitive* met donc en scène un cardiologue, Richard Kimble (Harrison Ford) injustement condamné et emprisonné pour le meurtre de sa femme. Lors de son transfert, le bus qui le conduit à la prison a un accident. Le personnage profite de cette opportunité pour s'enfuir, devenant dès lors l'homme le plus recherché de l'État. En même temps qu'il cherche à échapper aux autorités, il tente de déjouer la conspiration qui a conduit à la mort de sa femme et à son emprisonnement.

En observant ce synopsis, il peut sembler curieux que le héros soit en fuite, car fuir, c'est refuser le combat : quoi de moins héroïque ? Tad Gallagher remarque à juste titre que le film de traque est le seul contexte où la fuite puisse revêtir des connotations

---

<sup>342</sup> Dans la trilogie *Matrix*, même le statisme renvoie au défilement, qui est celui du code informatique sur lequel repose notre monde. Même immobiles, les corps se définissent encore par le mouvement.

<sup>343</sup> Le film de traque constitue davantage une variante qu'un renouvellement : *First Blood*, le premier film de la série des *Rambo*, montre le personnage du même nom pris en chasse comme un animal. Les films suivants inversent le principe, puisque c'est alors Rambo qui devient le chasseur.

positives pour le héros, à l'opposé de la morale du "*stand and fight*"<sup>344</sup> (faire face et se battre). Nous suivons son analyse lorsqu'il note que, face au personnage d'Harrison Ford, le spectateur n'est pas tant "*dans l'identification que dans l'empathie*" ("*an object of empathy rather than idolization*"<sup>345</sup>). Le film est donc le lieu d'un retournement : alors que Kimble est au début du film la cible de la traque, il devient l'origine d'une poursuite nouvelle lorsqu'il se met en quête du véritable assassin de sa femme. Le *marshall* Samuel Gerard (Tommy Lee Jones) qui le recherche va, en suivant ses traces, faire les mêmes découvertes que Kimble et découvrir l'innocence de ce dernier. Sans que la traque s'interrompe physiquement, son sens (et non son orientation) change complètement. Au lieu que Gerard cherche Kimble, Kimble et Gerard cherchent ensemble l'auteur du complot. Cependant, cela n'occasionne aucun changement dans la forme, comme si la poursuite et le sens de cette dernière avaient été séparés.

Il importe donc peu de savoir vers quoi Kimble court, ou de quoi il cherche à s'éloigner : c'est la course qui se tient entre les deux qui importe, et le film apparaît dès lors comme l'enregistrement d'un mouvement perpétuel - jusqu'à ce que ce dernier s'arrête, avec l'arrestation du véritable coupable. Comme souvent dans le film d'action, l'épilogue est minimal, laissant la caméra s'éloigner pudiquement de la scène où l'intrigue s'est résolue. Il n'y a pas d'après à la trajectoire, particulièrement dans la poursuite, à moins de donner au film une suite, qui ne peut constituer qu'une nouvelle trajectoire, une nouvelle flèche lancée vers sa résolution. Kimble court, donc, mais ce qu'il advient du personnage est indépendant de ce mouvement perpétuel : la poursuite semble annuler l'importance du poursuivant et du poursuivi. Cependant, il faut nuancer cette dernière idée d'effacement de l'identité du personnage. Le docteur Kimble, en tant qu'individu, est certes dominé par la nécessité de sa course. Cependant il s'arrête parfois pour se cacher, et va même plus loin en se déguisant. Nous avons déjà vu de nombreux points de convergence entre le genre Action et le burlesque, en raison de leur traitement commun des corps, à la fois passifs et pressés d'agir : il nous faut ici noter cette nouvelle rencontre à l'endroit du déguisement<sup>346</sup>. Mais là où l'Action semblait reprendre à son compte les types de trajectoires expérimentés par le corps burlesque, il semble que le travestissement prenne un sens un peu différent. En effet, on lit chez Jacqueline Nacache que le déguisement dans la comédie américaine (telle qu'elle émerge à partir des années

---

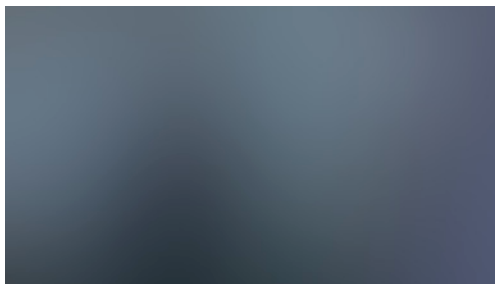
<sup>344</sup> GALLAGHER Mark. op. cit., p. 173.

<sup>345</sup> Ibid., p. 174.

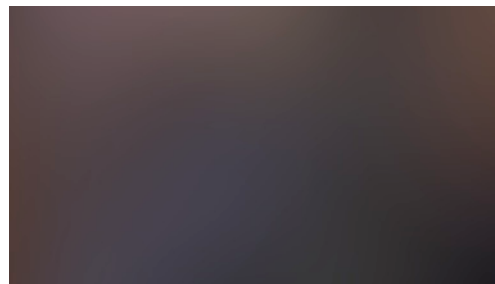
<sup>346</sup> Ce deuxième croisement pourra d'ailleurs s'appliquer plus largement à la comédie, et pas seulement au burlesque.

30) condamne l'acteur "à être l'inverse<sup>347</sup>" de ce qu'il est habituellement, tel Cary Grant retournant sa persona dans *I Was a Male War Bride* (Howard Hawks, 1949). Se déguiser, dans *The Fugitive*, agit au contraire comme un geste révélateur.

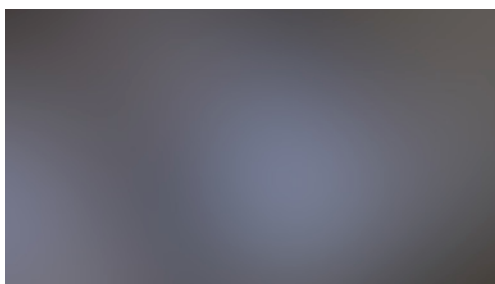
Au début du film, Kimble apparaît avec une barbe fournie, ce qui rompt avec l'image habituelle d'Harrison Ford. Il faut ici comprendre l'image de l'acteur Ford, mais plus encore son image en tant qu'il a déjà incarné des héros - Indiana Jones et Han Solo étant des héros glabres. Après avoir réussi à survivre à sa première nuit en cavale, Kimble s'introduit dans un hôpital pour panser ses blessures, au moyen d'un travestissement sommaire (un bleu de travail suffit à le faire passer pour un livreur). Il s'isole pour soigner ses blessures et achever une véritable transformation, en taillant sa barbe. En même temps que cette opération rend Kimble méconnaissable, elle rend visible Harrison Ford tel que son public le connaît : le héros Kimble n'existe que dans la mesure où Harrison Ford héros transparaît (*fig. 27*). Les soins sont également un prétexte à un déshabillage partiel : le personnage vu jusqu'alors comme docteur apparaît également musclé, conformément au programme héroïque<sup>348</sup>.



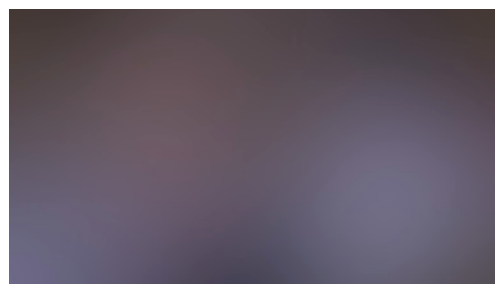
*fig. 27.1*



*fig. 27.2*



*fig. 27.3*



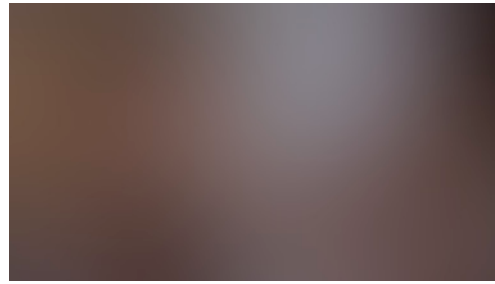
*fig. 27.4*

<sup>347</sup> NACACHE Jacqueline. "Comédie américaine : le moment du double". 1995, p. 83.

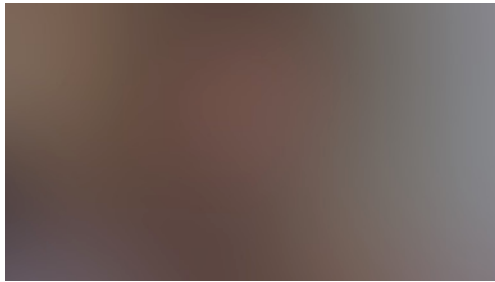
<sup>348</sup> Il suffit pour s'en convaincre de regarder *Predator*, ou la série des *Rambo* : dans le film d'Action, le corps du héros subit toujours un examen rapide, scandé par un découpage nerveux. Dans la franchise *Rambo* le découpage permet d'isoler les muscles, mais saisit aussi l'équipement progressif, entre la dissimulation d'armes et le port d'accessoires emblématiques (le bandeau, entre autres). Cf. *infra*, p. 712-714.



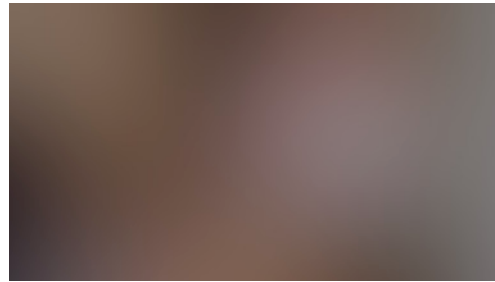
*fig. 27.5*



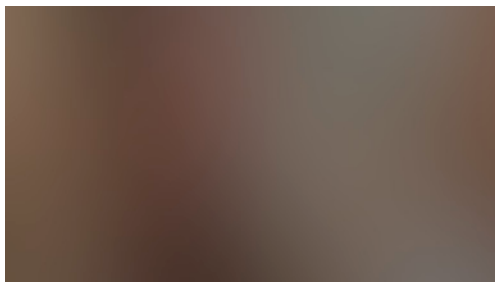
*fig. 27.6*



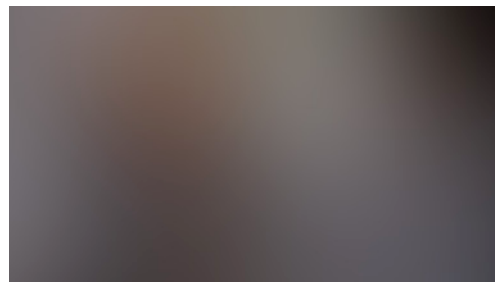
*fig. 27.7*



*fig. 27.8*



*fig. 27.9*



*fig. 27.10*

*fig. 27 : Le docteur Kimble multiplie les identités d'emprunt pour cacher son évasion. Lorsqu'il se rase pour parfaire son déguisement, c'est l'acteur Harrison Ford qui tombe le masque (The Fugitive).*

---

Alors que le personnage se déguise, le héros, par l'entremise de l'acteur, tombe le masque. La barbe n'est pas seulement un masque, mais aussi un signe : elle témoigne d'une masculinité plus sauvage, d'un endurcissement du héros face à son expérience de la prison<sup>349</sup>.

Pour qu'il y ait poursuite, il ne faut pas beaucoup plus que la seule évidence d'un corps en mouvement : c'est ce que montre la traque canonique de *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959) : qu'un homme commence à courir, il sera poursuivi. Siegfried

---

<sup>349</sup> La barbe est d'ailleurs fréquemment utilisée dans ce sens. Elle apparaît souvent dans un contexte de robinsonnade : par exemple, la pilosité faciale de Tom Hanks permet dans *Cast Away* (Robert Zemeckis, 2000) de détacher l'acteur de ses rôles urbains pour lui donner une aura primitive. Il s'agit également d'un procédé qui permet de suggérer l'écoulement d'une durée, et donc l'acquisition d'une expérience (dans *Ben-Hur* par exemple).

Kracauer évoque d'ailleurs la poursuite comme une des formes fondamentales du mouvement au cinéma, aux côtés de la danse et du "*mouvement naissant*" ("*nascent motion*"<sup>350</sup>). Il rappelle dans son commentaire l'affirmation d'Alfred Hitchcock, selon qui "*la poursuite [...] semble être l'expression finale du medium cinématographique*"<sup>351</sup>. Il est impossible de parler de traque sans mentionner *The 39 Steps* (1935) et *North by Northwest*. Dans le premier cas, le spectateur se retrouve face à une intrigue minimale, qui va permettre de lancer la course folle du personnage. Hannay accueille chez lui une espionne qui lui confie l'importance de sa mission avant d'être tuée par ses poursuivants. Accusée du meurtre de la jeune femme, Hannay n'a d'autre choix que de fuir et de poursuivre la quête - qui vise à protéger un secret d'État. Ce film de la carrière anglaise d'Alfred Hitchcock présente déjà les lignes de force qui mailleront *North by Northwest* : un personnage impliqué dans une affaire par hasard, des jeux de dupes (un potentiel allié se révélant être un ennemi) et l'emprunt d'une identité (il suffit à Hannay de se retrouver par hasard derrière une tribune pour être pris pour le candidat d'une élection). Sa particularité réside dans la forme globale de la poursuite, qui se résout ultimement dans une forme de circularité. Le film s'ouvre sur une scène dans un music-hall : le spectacle est interrompu par un coup de feu, tiré par l'espionne qui cherche à créer une diversion pour s'enfuir. La scène finale se déroule dans le même lieu, le Palladium de Londres : Hannay comprend que le Mister Memory qui se produit sur la scène, ne connaît pas seulement des faits d'actualité, mais aussi le secret que ses ennemis cherchent à s'approprier. Un nouveau coup de feu est tiré, cette fois en direction de l'artiste, et crée une panique similaire à celle qui a ouvert le film. *North by Northwest* expose plus crûment la nature essentiellement formelle de la traque en réduisant son prétexte à sa plus simple expression. Un quiproquo préside en effet à la traque de ce dernier film : Cary Grant n'est pas le Kaplan recherché par ses poursuivants. Mais en courant, il le devient. Cet exemple montre que la poursuite, au-delà de sa possible gratuité, n'est pas seulement une direction : en courant, le héros change d'identité. Le personnage de Cary Grant court lui-même après Kaplan pour résoudre la situation, c'est-à-dire qu'il court après lui-même, après le fantôme qu'il est devenu. Alors que le corps se déplace, la psyché se meut, comme l'expose Mark Gallagher, qui nous fait retourner un moment du côté du western :

---

<sup>350</sup> KRACAUER Siegfried. "The Establishment of Physical Existence". 1999, p. 294.

<sup>351</sup> Ibid. Notons également que si Hitchcock a repéré l'essentialité de la poursuite au cinéma, d'autres après lui ont loué sa capacité à porter la forme à son paroxysme - Pascal Bonitzer affirme ainsi : "*Hitchcock aurait donc [...] 'creusé' la poursuite griffithienne comme Mallarmé dit avoir 'creusé' le vers baudelairien*" in BONITZER Pascal. *Le champ aveugle. Essai sur le réalisme au cinéma*. 1999, p. 36.

*Dans les genres cinématographiques destinés aux hommes tout au long du vingtième siècle, les protagonistes masculins affirment leur maîtrise des événements narratifs au travers d'une stase physique. Pour être perçu comme invulnérable, le personnage masculin doit adopter une forme d'inertie sur le plan physique. Les signifiants linguistiques de la dureté ou de la densité - tels les visages ciselés de Schwarzenegger, Charlton Heston, ou Kirk Douglas, avec leurs mâchoires carrées et fossettes accentuées ; les voix graves et les discours laconiques de John Wayne et Sylvester Stallone ; les noms suggestifs tels que "Brick" ou "Rocky" - connotent une puissance invincible. Les mouvements lents et délibérés des protagonistes de western, exception faite, occasionnellement, de l'arme dégainée et du coup de poing rapides, suggèrent que le mouvement lui-même est un effort. Les actions tranquilles de John Wayne dans Red River (1948) et The Searchers (1956), le self-control d'Henry Fonda dans Warlock (1959), et les mouvements détendus de Charles Bronson dans Once Upon a Time in the West (1968) dénotent chez leurs personnages de la confiance en eux et de la ténacité. Plus les héros de western bougent, plus leur masculinité est sujette à être redéfinie<sup>352</sup>.*

Si les ponts entre le western et l'action sont nombreux, le statisme n'est pas, sauf quelques *showdowns* hiératiques (surtout dans la série B) une caractéristique du film d'action, bien au contraire. Cependant, ces observations nous permettent de saisir une dichotomie, entre immobilité et mouvement, et, par conséquent, entre stabilité du personnage et mouvance de l'identité. Alors que le corps s'épuise en suivant la trajectoire, l'identité se fractionne. Ceci n'est pas fortuit : c'est en se déplaçant, en faisant de son corps un véhicule, que le héros semble forcé à parcourir, non seulement l'espace,

---

<sup>352</sup> "In male-oriented U.S. film genres throughout the twentieth century, male protagonists paradoxically assert their agency and control over narrative events through physical stasis. The suggestion of male invulnerability demands physical inertness. Physical and linguistic signifiers of hardness or density— the chiseled faces of Schwarzenegger, Charlton Heston, or Kirk Douglas, with their square jaws and accentuated cheekbones; the deep voices and measured delivery of John Wayne and Sylvester Stallone; even suggestive names such as "Brick" or "Rocky"—connote indomitable power. The slow, deliberate movements of protagonists of westerns, notwithstanding the occasional quick draw or punch, suggest that motion itself is a travail. Wayne's unhurried actions in Red River (1948) and The Searchers (1956), Henry Fonda's self-control in Warlock (1959), and Charles Bronson's relaxed movements throughout Once Upon a Time in the West (1968) all denote their characters' tenacity and self-assurance. The more Western heroes move, the more their masculinity is subject to redefinition", in GALLAGHER Mark. op. cit., p. 172.

mais aussi la somme de ses identités possibles. Ainsi Cary Grant court après Kaplan physiquement et symboliquement, en devenant lui-même l'objet de sa course. Le docteur Kimble, quant à lui, fait de la traque un trajet du personnage à la star. Kimble semble se dépouiller d'encombrants accessoires pour révéler le héros qu'il cache en lui. Nous allons ainsi explorer cette combinaison entre le mouvement de corps et l'identité des héros - cette dernière située, de façon assez traditionnelle du côté du visage.

## 2.3 Du corps au visage, du mouvement à l'identité

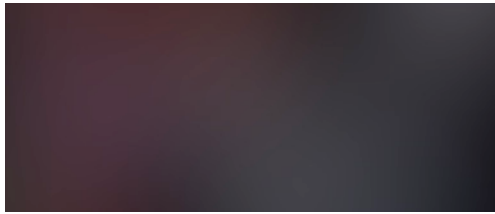
### 2.3.1 MASQUES ET VISAGES : L'IDENTITÉ À L'ÉPREUVE DE LA TRAJECTOIRE

La séparation entre les corps et leurs mouvements, que nous évoquions donc auparavant, est encore intensifiée dans la série des *Mission: Impossible*, qui prennent très souvent la forme de la traque. En posant l'existence d'un visage artificiel capable de faire assumer aux espions toutes les identités, la franchise nous fait assister à des poursuites où tous les personnages sont interchangeables. La supercherie va au-delà du simple masque, puisque le film imagine également un masque sonore, c'est-à-dire un micro capable d'imiter la voix de la personne dont l'identité est usurpée. Aucun indice ne trahit la véritable identité d'un personnage : c'est seulement lorsque le visage s'amollit grâce à des procédés numériques, devenant une pellicule gommeuse, que le spectateur comprend qu'on s'est joué de lui<sup>353</sup>. Ce masque est donc moins un accessoire, un élément de costume, qu'un duplicata parfait du visage, une deuxième face. Le spectateur peut ainsi très bien suivre l'espion Ethan Hunt (Tom Cruise) pendant toute une séquence, avant de découvrir qu'il ne s'agissait pas de lui (fig. 28).

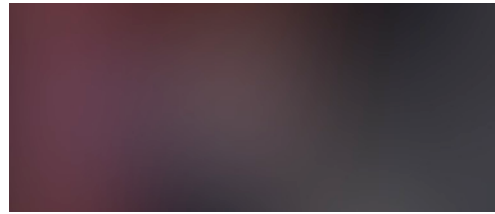
---

<sup>353</sup> Ce processus est porté à son paroxysme dans le dernier film de série sorti en 2011 (*Mission: Impossible - Ghost Protocol*), dès lors que les espaces sont également contaminés par ce jeu de faux-semblants. Pour exemple, pensons seulement à la scène où Ethan Hunt et son acolyte projettent l'image d'un couloir désert pour leurrer un agent de sécurité. L'artifice n'est jamais aussi jouissif que lors de son démontage : à la faveur d'une erreur humaine, l'image tremble, reprend sa bidimensionnalité, et le subterfuge est révélé.

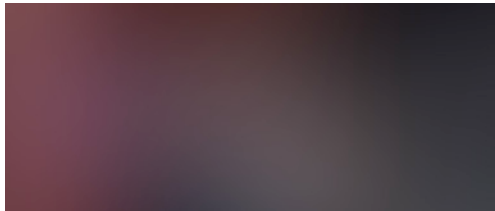




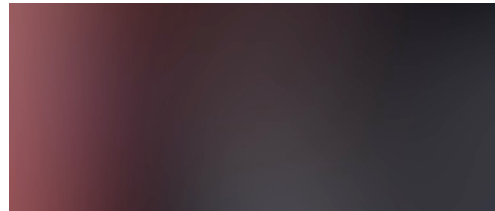
*fig. 28.1*



*fig. 28.2*



*fig. 28.3*



*fig. 28.4*

*fig. 28 : Un acteur peut en cacher un autre. Dans Mission: Impossible, un visage gommeux est déchiré, pour révéler le visage de Tom Cruise.*

---

Le procédé est d'autant plus troublant qu'il brouille l'identification entre l'acteur et le personnage. Celui-ci prédate même les effets spéciaux : dans *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947), une dissociation similaire peut être observée. Humphrey Bogart interprète Vincent Parry, un prisonnier en cavale dont le spectateur ne voit pas le visage puisque les premières scènes du film sont tournées en caméra subjective. Bogart est cependant bien présent, grâce à sa voix. Un article de journal permet de découvrir de manière détournée le visage du personnage : mais ce visage n'est pas celui de Bogart. C'est seulement à la suite d'une opération de chirurgie esthétique (destinée à faciliter la fuite de l'évadé) que la star retrouve son visage, alors même que le personnage perd le sien. Une phase de transition est nécessaire, et le personnage de Vincent déambule alors pendant plusieurs scènes avec un visage couvert de bandages (*fig. 29.1*). Fait significatif, sa récente opération l'empêche de parler, ce qui accentue encore le divorce entre le visage et la voix déjà pratiqué au début du récit.

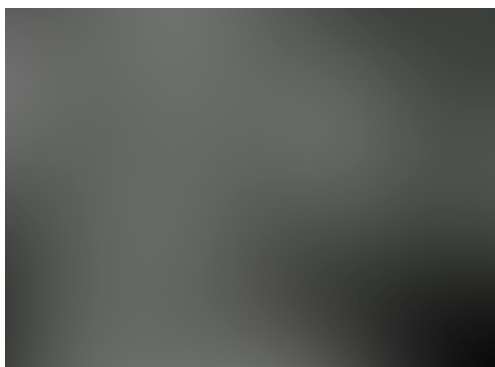


fig. 29.1

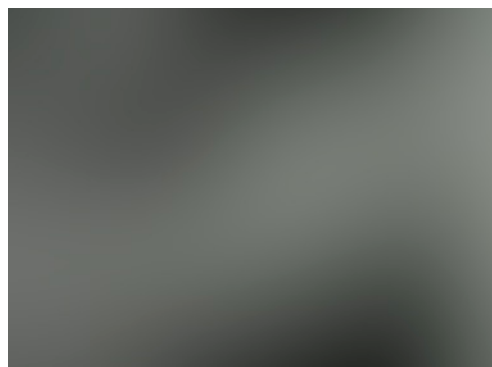


fig. 29.2

fig. 29 : L'identité d'Humphrey Bogart est déconstruite dans *Dark Passage*, et sa reconstruction permet de renouer avec l'héroïsme associé à la persona de l'acteur.

---

Lorsque Vincent découvre sa nouvelle apparence, la présence de Bogart, déjà préparée par le son, est complètement rendue au spectateur, selon des modalités qui rappellent la transformation de Harrison Ford dans *The Fugitive*. Pour apparaître dans sa pleine mesure, l'acteur est momentanément absentéisé, évidé. Pour ce faire, il est coupé en deux, entre son image et sa voix (les deux signifiants puissants de sa persona). La voix existe d'abord sans visage, puis le visage apparaît progressivement - le spectateur reconnaît les yeux de Bogart sous le bandage - mais de manière muette. C'est au point significatif de l'heure écoulée (en anglais, *the one hour mark*) que l'acteur semble enfin recomposé, prêt à faire preuve de la sagacité et de l'élégance que le spectateur lui attribue (fig. 29.2).

Dans le cas de *Mission: Impossible*, le principe semble encore radicalisé. Tom Cruise ne signifie plus seulement "Ethan Hunt", et il en résulte du coup une certaine confusion qui culmine lorsqu'un autre acteur, parfois l'interprète du méchant, joue en fait Hunt masqué. Le corps de l'acteur n'est plus le moyen d'incarner un personnage, mais une donnée relative qui peut signifier tour à tour tous les personnages, puisqu'à tout moment le visage, par le truchement de l'effet spécial, peut révéler son inconsistance. *Mission: Impossible II* use et abuse de ce ressort qui permet à fabriquer des identités éphémères, qui peuvent à tout moment subir un retournement. Au fond, ce procédé retourne le principe de la doublure qui consiste, à partir de plusieurs corps distincts, à en construire un seul<sup>354</sup>, puisque les masques de *Mission: Impossible* permettent d'imaginer

---

<sup>354</sup> Nous choisissons deux exemples parlants, mais ils ne sont pas isolés : dans *Face/Off* (John Woo, 1997), Nicolas Cage et John Travolta subissent aussi une opération de chirurgie esthétique qui permet l'échange de leurs deux visages. Outre ces prétextes narratifs, le morphing sert également

un corps qui en contient plusieurs. La trajectoire dans le film de traque implique, nous l'avons vu, une perte de l'importance des corps et de leur identité au profit de la seule forme géométrique du mouvement. La traque étant associée au masque dans *Mission: Impossible*, il convient d'examiner si cette abstraction se poursuit dans les occurrences de travestissement, si le corps en devenant multiple reprend la main sur la trajectoire.

Nous retrouvons ici le principe de travestissement associé au visage déjà relevé dans *Mission: Impossible*, à la différence que le sens pris par l'opération est quasiment inversé. Là où les visages caoutchouteux sous lesquels se cache Tom Cruise occasionnent un trouble en empêchant le spectateur de jamais localiser le héros avec certitude, c'est dans *The Fugitive* au moment où le héros se déguise que son identité héroïque nous apparaît avec le plus de netteté. Il faut alors relier cette qualité de l'identité héroïque, obtenue par le détour du masque, à la valeur de la trajectoire du héros. La valeur du travestissement dans *The Fugitive* achève d'isoler la trajectoire comme phénomène abstrait et indépendant du corps du héros. En effet, Kimble est devenu héros, mais pas grâce au chemin parcouru : il était déjà héroïque dès le début, alors qu'il dissimulait Harrison Ford héros sous l'apparence d'un docteur barbu. C'est en se déguisant, donc en cherchant à échapper à cette trajectoire déjà tracée, que Kimble existe le plus comme héros. L'héroïsme ne signifie plus dès lors acquérir des qualités, mais les retrouver sous le masque.

La mobilité de l'identité héroïque est ainsi fonction du déplacement. Le corps bouge, et l'identité avec lui - seulement là où le corps ne fait que se déplacer, l'identité se trouve reformulée. Comme le suggère Gallagher, bouger, c'est prendre le risque de la redéfinition : Cary Grant expose ce principe de façon radicale, puisque son corps, simplement en se levant, va endosser une identité radicalement différente. Nous retrouvons le "*feuilletage de sens*"<sup>355</sup> que Jacqueline Nacache emprunte à Barthes et replace à l'endroit du burlesque. Ce qui feuillette ici, ce sont les visages, qui tombent les uns après les autres, révélant leur nature de masque. L'identité véritable, c'est l'héroïsme, peut-être pas dans *North by NorthWest*, mais certainement dans *The Fugitive* et *Mission: Impossible*. Toujours, ce déplacement héroïque que constitue la traque ramène au visage : *Le Fugitif* va chercher le sien dans le paratexte filmique de la franchise *Indiana Jones*, tandis que *Mission: Impossible* détruit la possibilité d'une identité fixe - le

---

à ces changements d'identités dans *Terminator 2: Judgement Day* et plus tard dans *X-Men* (avec le personnage de Mystique).

<sup>355</sup> NACACHE Jacqueline. op. cit., p. 86.

spectateur n'est jamais sûr que la personne qui parle n'en soit pas une autre. Le final révèle ainsi, sous la peau de Jon Voight qui s'affaisse, les traits reconnaissables de Tom Cruise. Enfin, dans *North by Northwest*, la fuite de Cary Grant se termine par l'escalade du Mont Rushmore, qui participe d'une "inflation délirante du visage"<sup>356</sup>, pour reprendre l'expression de Pascal Bonitzer : si Cary Grant ne change pas de visage à proprement parler au cours du film, il est lui aussi hanté par la possibilité d'être Autre.

À ce trop plein d'identités, répond l'absence d'une identité identifiable et permanente fréquemment rencontrée dans les films d'action. Ce n'est pas un hasard si le motif de la traque croise fréquemment celui de l'amnésie. Celle-ci peut s'exprimer de plusieurs manières : dans de nombreux films, elle est simplement organique (*Resident Evil*, *The Long Kiss Goodnight*, *X-Men*, *Van Helsing*). Dans ces quatre films, deux héros féminins et deux héros masculins ont oublié tout ou partie de leur passé, qui leur revient par flashes, de façon plus ou moins traumatique. Dans certains cas, l'amnésie bénéficie d'une justification technologique : dans *RoboCop*, le personnage décédé voit son cadavre utilisé pour devenir un policier-robot : tous ses souvenirs d'homme ont été effacés, comme on supprime les données d'un disque dur. *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990) joue également sur le feuilletage d'identités au moyen de l'amnésie. Dans ce film, Douglas Quaid, le personnage d'Arnold Schwarzenegger, décide de participer à un jeu de simulation pour tromper son ennui. Ce jeu réaliste se présente comme une expérience virtuelle, dans laquelle Quaid choisit les paramètres, et décide de vivre l'aventure d'un espion. Le dispositif ne semble pas fonctionner en raison d'une opération précédente, et Quaid rentre chez lui, où il est attaqué par des hommes de main. Il semble vivre une aventure bien réelle, où il découvre qu'il n'est pas réellement Quaid, mais un homme nommé Hauser, qui a subi volontairement l'effacement de sa mémoire, et adopté une identité fantôme - celle de Quaid. Quaid décide d'empêcher Hauser de reprendre le contrôle de son corps, et finit par l'emporter. Le film se termine sur un *happy end* parodié, où Hauser embrasse sa dulcinée sur fond de coucher de soleil martien. Paul Verhoeven laisse l'ambiguïté subsister, et il est impossible de décider si nous avons assisté à l'action héroïque réelle de Quaid, ou à son expérience virtuelle. Le dispositif ici mis en place peut sembler complexe, mais il est exemplaire : le héros américain émerge souvent dans le contexte d'un trop-plein d'identités, qui cherchent à cohabiter ou se réapproprier un même corps. La traque se replie alors sur elle-même, à la manière de

---

<sup>356</sup> BONITZER Pascal. op. cit., p. 59.

*North by Northwest* : le héros ne court jamais qu'après lui-même dans la traque, donnant ainsi à la poursuite une forme de circularité. Tout en se démultipliant par le jeu de masques (un corps composé de multiples identités), le héros finit par écraser tous ces avatars sous une seule et même forme : celle d'un corps en mouvement, condamné à chasser sa propre ombre.

Pour parler de la rencontre entre le héros et son identité, il faudrait dire : la rencontre entre le héros et ses identités, ou ses visibilitées. Il y a le héros mobile, celui qui se déplace quoi qu'il arrive, épousant toutes sortes de véhicules les uns après les autres (*Speed*) ou se cognant pour mieux avancer (*Die Hard*). Recouvrant partiellement celui-ci, il existe un héros reconnaissable par le truchement de l'acteur, ce dernier charriant avec lui l'aura héroïque gagnée dans d'autres films. L'identité, alors qu'elle semble évidée par une trajectoire uniforme de film en film, est frappée elle aussi par cette mobilité fonctionnelle : les visages se font masques, malgré l'unité du personnage que peut laisser présager la présence d'une star.

Nous verrons plus loin que le héros se fait également icône : le muscle luisant, la prestance, le visage de marbre suffisent à sa reconnaissance, avant même la réalisation d'exploits. Toutes ces facettes se mêlent et se superposent imparfaitement. Le héros se définit donc par l'image, par la citation de topoï bien reconnaissables (le visage d'une star, un muscle, une pose) tandis que le récit désarticule sa visibilité du côté du mouvement. Ces deux aspects opposés d'identification et d'abstraction travaillent ensemble à faire exister le héros, mais selon des formules toujours réinventées. Les deux séries *Jason Bourne* (trois films de traque) et *Matrix* présentent des fonctionnements qui reprennent cette articulation thématique de la traque et de l'identité, et nous allons ici voir comment.

### **2.3.2 LE VISAGE À DÉFAUT DU CORPS : JASON BOURNE ET NEO**

Jason Bourne est le héros d'une série de films réalisés entre 2002 et 2007, inspirée d'un téléfilm de 1988 (avec Richard Chamberlain), lui-même basé sur un ouvrage de Robert Ludlum, et qui comporte pour le moment trois volets : *The Bourne Identity* (Doug Liman, 2002), *The Bourne Supremacy* (Paul Greengrass, 2004) et *The Bourne Ultimatum*

(Paul Greengrass, 2007)<sup>357</sup>. Au début du premier film, le personnage est repêché par un bateau de pêche italien. Il est blessé et frappé d'amnésie : il a oublié jusqu'à son propre nom. Là où sa mémoire le trahit, son corps se souvient : sa force, ses réflexes, le forcent à s'interroger sur son passé - un passé d'espion, et de tueur. Il est traqué par ses anciens employeurs pour avoir échoué dans une importante mission, celle-là même qui lui a valu d'être jeté à la mer. La traque est donc, comme souvent, double. Elle consiste à fuir les agents de la CIA qui souhaitent l'éliminer pour de bon, et à retrouver ceux qui possèdent des réponses sur son passé. Les trois films appartiennent sans conteste au genre Action : ils contiennent leur lot de poursuites, fusillades et explosions. Néanmoins, leur mise en scène de la trajectoire rectiligne diverge par rapport aux exemples précédents.

La série des *Matrix* comprend également trois films réalisés par Andy et Lana Wachowski : *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) et enfin *The Matrix Revolutions* (2003). Thomas Anderson (Keanu Reeves), informaticien le jour, hacker la nuit est contacté par un mystérieux personnage nommé Morpheus. Ce dernier va progressivement lui révéler que le monde tel qu'il le connaît a été anéanti par une guerre opposant les humains à leurs machines. Ces dernières, victorieuses, ont asservi l'humanité. Sur une terre dévastée, les humains sont "cultivés" dans de gigantesques champs, mais vivent, en pensée, dans un monde reconstitué informatiquement - la *Matrice* du titre. Morpheus et son équipe de rebelles ont pour mission de trouver l'Élu qui les libérera du joug des machines. Anderson, renommé Neo, son pseudonyme de hacker, va successivement "sortir" de la Matrice (nous verrons comment), découvrir le monde réel qui lui était caché, puis retourner dans ce monde fabriqué pour tenter de le détruire. Le film appartient clairement au genre Action, mais constitue également un hybride qui mêle les références bibliques, l'œuvre littéraire de Philip K. Dick et une vulgarisation de la pensée du simulacre par Jean Baudrillard. *Matrix* a marqué une importante étape dans l'histoire du film d'Action, puisqu'il repose, comme beaucoup de ses prédécesseurs, sur la référence au western tout en innovant sur le plan des scènes d'Action (nous pensons au *bullet time*, qui a connu une importante fortune critique).

Revenons donc à notre premier exemple, Jason Bourne. La fuite physique, tournée vers l'avant, se redouble d'une autre course, celle-là orientée vers le passé. Pour découvrir ce qu'il est, et ce pour quoi il est recherché, Jason Bourne doit accomplir un

---

<sup>357</sup> La franchise doit connaître une forme de *reboot*, puisque le nouveau film, dont la sortie est prévue en France à la fin de l'année 2012, ne verra pas Matt Damon reprendre le rôle titre. La continuité narrative avec les films précédents est cependant conservée.

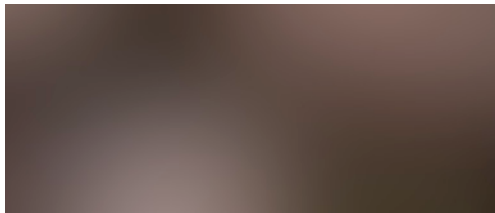
retour en arrière. Et ce retour ne tient pas uniquement de la réminiscence, d'un voyage symbolique dans le souvenir : il implique de revenir physiquement sur des lieux déjà traversés, connus, éprouvés. *Vidé* de son identité, Jason Bourne la retrouve par fragments, sur le mode de la donnée.



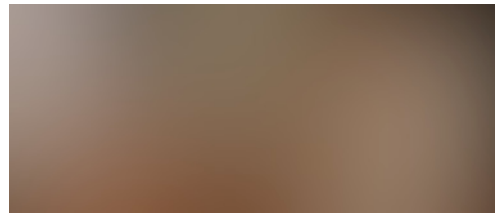
*fig. 30.1*



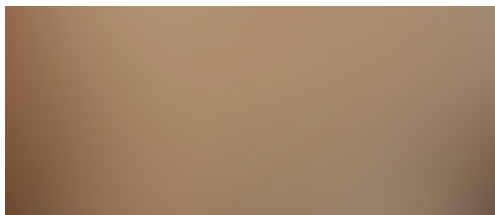
*fig. 30.2*



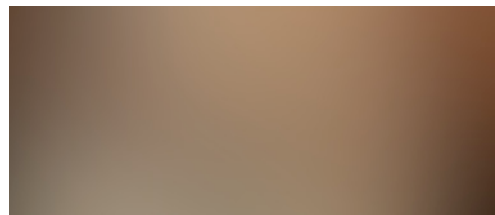
*fig. 30.3*



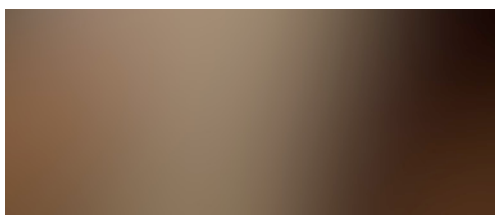
*fig. 30.4*



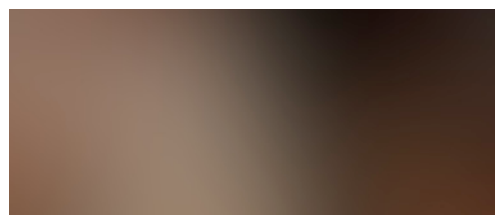
*fig. 30.5*



*fig. 30.6*



*fig. 30.7*



*fig. 30.8*

*fig. 30 : Le feuilletage de l'identité dans The Bourne Identity.*

---

Visuellement, ce thème de l'identité comme compilation de fragments d'information est obsédant dans les trois films. L'habillage du film voit même se déployer les indications de

temps et d'heure<sup>358</sup> de façon ostentatoire, par une animation graphique et typographique où les lettres composant les mots apparaissent dans le désordre, accompagnés de cadres, cibles, et autres éléments suggérant la complexité et la capillarité de l'information. Les bandeaux sur lesquels passent des lettres, dont seules certaines s'éclaircissent pour former un mot, mettent en relief un autre aspect qui obsède la série de films : l'information, dans son existence informatique, est principalement définie par sa capacité de défilement. L'élément informatif n'arrive jamais seul, il est extrait d'une masse indéfinie, il surgit pour faire sens. Nous retiendrons de cette information, effective ou suggérée, principalement celle qui concerne Jason Bourne. Elle est double : souvent immatérielle (séries de chiffres, données cryptées, codes), elle se matérialise également dans un bric-à-brac représentant symboliquement le champ de ruines de l'identité *Bourne* (fig. 30). De nombreux gros plans s'attarderont ainsi sur les multiples passeports accumulés par l'espion, cartes de crédit et autres papiers participant de cette accumulation de la donnée, à défaut d'une identité cohérente.

Il faut alors revenir au défilement : tout comme les chiffres défilent sur les ordinateurs de la CIA, Bourne offre son corps au défilement. Le film épouse une esthétique "*run and gun*"<sup>359</sup> qui supprime la focalisation de l'image, sa netteté et sa stabilité au profit d'un mouvement haletant, perpétuel visant à placer le spectateur au cœur de l'action. Dans les poursuites - qui sont fréquentes, vu le contexte du film de traque - Bourne n'est plus visible. Il nous apparaît alors flou, comme lui-même se perçoit : une figure résumée à ses capacités physiques, mais à qui il manque le nom, des coordonnées, une localisation. Bourne redevient visible quand il devient une donnée : sa photographie, multipliée à l'envi sur ses faux passeports, ou dans les bases de données de la CIA, est tangible.

Bourne prend alors une existence d'emblème, qui se résume à son buste multiplié sur les photos d'identité. La course effrénée de Forrest Gump, déjà mentionnée dans le premier chapitre<sup>360</sup>, peut sembler un exemple fort distant, mais apporte ici quelques éclaircissements. Dans la scène qui nous intéresse, Forrest se met à courir, apparemment

---

<sup>358</sup> Ceci est fréquent dans les films d'espionnage, qui substituent aux linéales très souvent utilisées au cinéma (Futura, Gill Sans) des mécanes (Courier, Prestige) qui évoquent le rapport tapé à la machine à écrire, l'accumulation de données et leur archivage.

<sup>359</sup> JULLIER Laurent. *Le style run-and-gun : esthétique et filiations*. Présentation dans le cadre du colloque "Le cinéma américain contemporain", organisé par l'ARIAS, INHA, juin 2008.

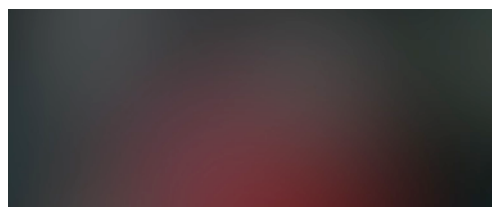
<sup>360</sup> Cf. infra., p.46-47.



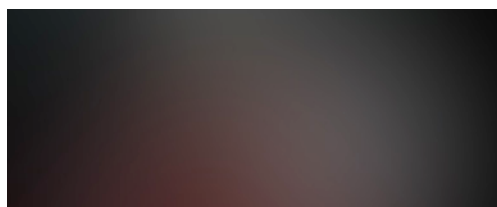
sans raison, après le départ de la femme qu'il aime, Jenny. Cette course durera trois ans et demi, sans autre motivation apparente que le fait de courir. David Savran explique ainsi le sens de cette course : alors que Jenny est en fuite ("*running off*"), Forrest court sans fuir, au travers ("*running through*"), "*en ne se dirigeant pas vers une destination, mais en se dédiant à un processus*<sup>361</sup>". Tout comme dans l'exemple canonique de *North by Northwest*, le déplacement du corps occasionne une mobilité de l'identité. Mais, à cause de l'amnésie qui constitue le présupposé du film, il ne reste à Jason Bourne, en fait d'identité, que son corps. Rempli des automatismes qu'il a appris, mais sans le souvenir qui pourrait expliquer leur présence, Bourne possède en fait d'identité un corps plein, mais une identité vide. Son visage est une page blanche à laquelle tous les noms inscrits sur ses multiples passeports peuvent se rapporter. Neo, dans *Matrix*, est construit d'une façon absolument inverse. Lorsqu'il "sort" de la Matrice, il retrouve son corps véritable, celui qui durant sa vie entière était prisonnier d'un cocon perdu dans les champs cultivés par les machines. Lorsqu'il est, littéralement, débranché par Morpheus, il doit utiliser un corps dont il n'a jamais eu l'usage. Sa libération, visuellement, correspond en tous points à une naissance, puisqu'il sort nu et souffrant d'une masse liquide dans laquelle son corps était conservé (*fig. 31*). Il porte également les stigmates de son asservissement par les machines, sous la forme de "prises" greffées sur le corps. Dans un premier temps, il est réduit à l'inactivité, le temps que ses muscles atrophiés se reconstituent.



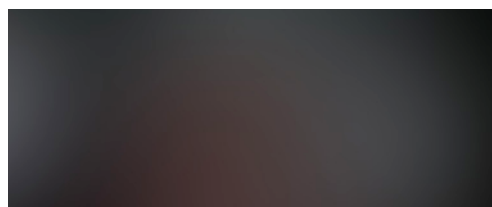
*fig. 31.1*



*fig. 31.2*



*fig. 31.3*



*fig. 31.4*

---

<sup>361</sup> "Unlike Jenny, who according to the taxi driver who picks her up, is "*running off*", Forrest is not running away but, to borrow a page from Moore and Gillette, running through, dedicating himself not to a destination but to a process", in SAVRAN David. *Taking it Like a Man, White Masculinity, Masochism, and Contemporary American Culture*. 1998, p. 306.

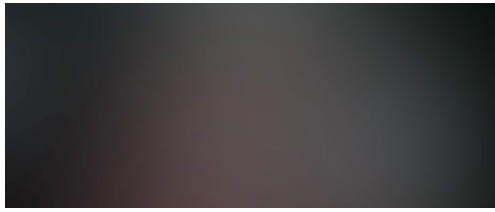


fig. 31.5

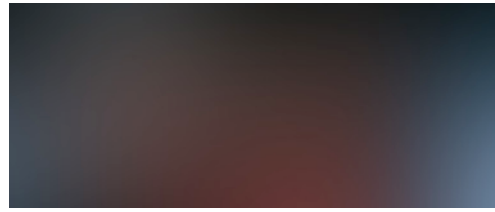


fig. 31.6

fig. 31 : Dans The Matrix, Neo sort d'une réalité suggérée et récupère ainsi un corps neuf.

---

Là où Bourne, privé de mémoire mentale, ne peut compter que sur la mémoire du corps, Neo commence son trajet héroïque en changeant de corps. L'apprentissage, séquence canonique de bien des films d'action (surtout les films d'arts martiaux) prend ici un sens nouveau : ce corps neuf doit réapprendre à se mouvoir, mais selon des règles différentes. En effet, la Matrice n'étant qu'un simulacre, le corps peut y accomplir tout ce que l'esprit lui permet. Le corps nouveau et atrophié de Neo qui reste dans le monde dévasté, lui permet cependant de maîtriser l'avatar tout puissant qui retourne dans la Matrice pour s'y mouvoir, libre de la gravité. Les deux exemples permettent de mesurer le chemin parcouru depuis *Die Hard*. Dans les années 2000, le film d'action évolue toujours autour de la catastrophe, mais celle-ci ne balaie plus seulement l'espace urbain. Le principe de la *tabula rasa* s'applique au héros lui-même, de façon encore plus radicale que dans *Total Recall* : ainsi la mémoire de Bourne et le corps de Neo sont complètement effacés, pour mieux être reconstruits. Cette reconstruction, après le désastre, constitue alors le programme héroïque. Ce principe de table rase n'est d'ailleurs plus matériel, comme cela était clairement marqué par la forme de l'explosion. L'effacement devient numérique : puisque l'identité (Bourne) et le corps (*Matrix*) sont des données, ils peuvent être liquidés sans trace, comme un disque dur que l'on formate. Le défilement du corps, principe de la poursuite, se double d'ailleurs dans les deux films du défilement constant de la donnée : ce sont les informations à la surface de l'écran dans *Jason Bourne*, ou le code informatique de la Matrice dans *Matrix*. La course suppose ici que du corps, ou de l'identité, quelque chose a été perdu : mais cette perte est un effacement, un retour à zéro qui multiplie les possibilités pour le héros, devenu le site de la catastrophe, la géographie frappée d'une purge.

## Conclusions : un corps au bord de la disparition

Le héros, au sein du genre Action, voit son héroïsme principalement éprouvé au travers d'un face-à-face avec un territoire : espace et personnage peuvent dominer l'autre tour à tour, mais existent fondamentalement par opposition, en se malmenant mutuellement. Ce dernier, le plus souvent urbain, impose sa forme à la course du héros, à moins qu'il ne soit lui-même subordonné à des structures récurrentes, comme le motif à la fois matériel et symbolique du tube. Le parcours est dès lors façonné de façon à *faire sortir* l'héroïsme du héros, à *l'exprimer*. Le héros d'Action, quelque soit sa force apparente, devient la figure passive, agie, d'une Action opérant indépendamment de lui. L'espace confiné tend quant à lui à prendre la forme canonique de la ligne droite, qui subsume tous les déplacements du héros, aussi variés soient-ils. Le corps de ce dernier semble ainsi répondre d'une nature projectile : le récit le voit, comme un flèche, former sa course en fonction d'un but unique à atteindre. Ce but en soi ne retient jamais le film d'action, qui s'arrête aussitôt la course finie. En cela, le corps du héros d'action entre en connivence avec celui du personnage burlesque, même si leurs visées sont toutes différentes.

Le héros d'action, pour prouver son héroïsme, est donc placé face à une exigence de déplacement constant, et à cet égard, la scène de poursuite prend une valeur métonymique. Celle-ci met effectivement en scène cette obligation de mouvement, sous diverses formes ; courir, ce peut être *s'éloigner de*, *courir après*... Dans la poursuite, le corps devient associable à tous les objets, il se machinise, s'équipe, s'appareille. À la fois, ce corps héroïque tend à disparaître derrière la nécessité de son déplacement : la trajectoire devient la forme abstraite, géométrique qui confond tous les héroïsmes. Le mouvement généré par la poursuite ne concerne pas que le corps : c'est toute l'identité qui devient instable, mouvante, à la fois en perpétuel changement et objet de la quête. Le héros garde un corps en mouvement, tandis que son visage s'essaie à un jeu de masques.

Le film de traque généralise la contrainte de la scène de poursuite : le principe du "*courir après*" est l'arc qui structure le récit. Le héros en fuite est obligé de courir et de se dissimuler : or, c'est dans cette dissimulation qu'il révèle le plus directement son héroïsme, disqualifiant presque le rôle de sa course, dès lors rendue accessoire. L'effort physique n'est plus le lieu par lequel le héros se fait héros, puisqu'en révélant l'héroïsme véhiculé par le visage de l'acteur, le personnage a en somme anticipé et décidé par avance de son statut. Nous nous sommes ainsi éloignée, tout au long de ce chapitre, de

l'analyse des parcours comme configurations spatiales, pour mettre ces schémas en relation avec leurs visées, dont celle, cardinale, de(s) identité(s). Celles-ci sont sans cesse reformulées, liées différemment au corps qui les incarnent. Ce corps, dans les actioners des années 90, s'opposait à son environnement, parfois en encaissant tous les chocs générés par la catastrophe. Dans les exemples de *Jason Bourne* et *Matrix*, le corps devient le site du désastre : en effaçant des pans entiers du personnage (corps ou esprit), les récits réinventent une forme d'innocence. Si les gestes ne sont pas nouveaux, les corps qui les accomplissent s'émerveillent devant leurs propres capacités, devant le spectacle de ce que peut leur corps. Face à un monde qui existe comme chiffage perpétuel, le héros, né une deuxième fois, impose son corps comme dernière évidence de chair. C'est le grand paradoxe de l'Action, tendue entre l'abstraction des trajectoires, et le retour, sans cesse du corps - dont la matérialité va à présent nous intéresser.

### 3. CORPS ET FRAGMENTS DE CORPS : LA CHAIR DU HEROS

Territoires et corps ont formé la structure binaire par laquelle nous avons expliqué la formule "Action". Le film d'Action semble en effet tout particulièrement destiné à mettre en image les corps, mais en raison de sa psychologie expéditive, de son immédiateté<sup>362</sup>, il semble n'y parvenir que par défaut. La bêtise supposée du genre le fait donc retourner plus crûment encore du côté du corps, premier véhicule du héros, lieu de sa visibilité. Entre les espaces et les corps, nous allons à présent revenir à ce qui constitue leur rencontre : un point de contact. Si le tube préside à la rencontre de McClane avec la tour Nakatomi, il est, plus simplement, en relation avec l'immeuble, sur le mode physique du corps à corps. Bâti et héros partagent ainsi cette réalité physique qu'à la fois ils se disputent. C'est grâce à ce contact, explique Richard Dyer, que naît l'intensité du genre :

*La sensation extrême est représentée comme le fait d'une expérience,  
pas au sein du corps, mais au travers du contact du corps avec le*

---

<sup>362</sup> Pierre Berthomieu parle d'une "psychologie réduite et exprimée dans l'action", et d'une "expérience immédiate et sans concept de l'explosion, du mouvement, de la course" in BERTHOMIEU Pierre. *Le cinéma Hollywoodien*. op. cit., p. 54.

*monde, son emballement, son exubérance, ainsi que le stress physique  
et les défis qu'il occasionne*<sup>363</sup>.

Nous avons en effet introduit ce chapitre par l'exemple de *Die Hard*, et ce faisant, nous avons pris de biais les clichés physiques du genre, tant le corps de Bruce Willis diffère de ceux qui ont participé à fonder le genre - ceci parce que la muscularité des Rambo, ou des personnages de Schwarzenegger, a été très commentée. Si nous parlons de muscularité pour désigner l'état particulièrement musclé d'un corps, nous croiserons également le terme de *musculinité*, qui correspond à une francisation de "*musculinity*", un concept d'Yvonne Tasker qui a été très largement adopté par la critique *gender*. Le terme renvoie à un type de corps féminin sur lequel vient s'imprimer une forme de virilité par le biais des muscles. Les bodybildeuses sont l'exemple canonique de la musculinité portée à son paroxysme. Si les musculatures féminines ne sont jamais aussi extrêmes que celles des hommes dans le film d'action, le corps bodybuildé féminin existe dans l'imaginaire collectif. Il est le sujet du documentaire *Pumping Iron II: The Women* (1985), commenté notamment par Yvonne Tasker<sup>364</sup>. En adoptant des codes masculins pour définir leurs corps, les bodybildeuses en révéleraient l'inhérente artificialité ; plus encore, cette révélation induirait un brouillage des traditionnelles catégories genrées. Si ces problématiques sont quelque peu éloignées du sujet qui nous préoccupe, nous en tirons tout de même cette observation vis-à-vis du corps musclé : l'exhibition du muscle, dans la mesure où il touche à la nudité, semble connoter la naturalité ; néanmoins, le travail même du bodybuilding inverse ce codage, en révélant l'artificialité du corps construit.

Cette visibilité particulière du corps est qualifiée de "*flex appeal*" par Christine Holmlund<sup>365</sup>, tandis que Susan Jeffords choisit le qualificatif de "*hardbodies*"<sup>366</sup>. Le terme de "*beefcake*" peut également être rencontré dans ces ouvrages, et désigne lui aussi l'esthétique du muscle hypertrophié au travers de sa mise en spectacle<sup>367</sup> : Laurent Jullier

---

<sup>363</sup> "Extreme sensation is represented as experienced, not within the body, but in the body's contact with the world, its rush, its expansiveness, its physical stress and challenge", in DYER Richard. "Action!". op. cit., p. 18. La citation introduit à l'origine une critique, puisque la sensation n'est du coup ressentie, selon Dyer, que par le truchement de corps masculins. Nous retenons surtout l'idée de contact ici.

<sup>364</sup> TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 141-146.

<sup>365</sup> HOLMLUND Christine. *Impossible Bodies*. 2002, p. 15.

<sup>366</sup> JEFFORDS Susan. *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. 2004, p. 24-25.

<sup>367</sup> Les articles français faisant usage du terme compensent généralement l'absence de traduction par une définition, tel Thierry Hoquet dans son article consacré au corps gay hystérique : "*Ce nom un peu ridicule de "beefcake" fait référence à une substance qui favorise la prise de poids et permet de*

et Marc Leveratto offrent de traduire le terme par "*beaux morceaux*"<sup>368</sup>. Ces aspects peuvent être rapprochés de la "*pumpitude*" décrite par Fred Glass<sup>369</sup>. Cette terminologie, ainsi que les concepts qui s'y rattachent, correspondent globalement à une idée du muscle tel qu'il est dissocié de l'effort qui lui a donné son aspect, devenu objet de scrutation :

*Les deux films [Pumping Iron et Pumping Iron II] refoulent l'histoire du bodybuilding et l'association à la classe ouvrière de ses participants et de son public, et choisissent plutôt d'insister sur le corps en tant qu'art, en tant que sculpture et spectacle éternel*<sup>370</sup>.

Ce muscle, paradoxalement exogène à l'effort, existe donc du côté du spectacle. *Pumpitude* et *flex appeal* suggèrent également l'existence d'un muscle dont la visibilité dépasse celle du corps entier, s'y substitue. Yvonne Tasker insiste quant à elle - et c'est un aspect récurrent - sur l'opposition entre naturalité et artificialité du muscle bodybuildé :

*Les muscles font émerger un paradoxe familier quant au rassemblement de la naturalité et de la performance, ce que Dyer a décrit comme la manière double que les muscles ont de fonctionner, à la fois comme une naturalisation de la "domination et du pouvoir masculin" et comme la preuve du travail effectif qui a permis cet effet*<sup>371</sup>.

Il nous faudra donc préciser dans un premier temps comment cette théorisation du corps musclé a accompagné celle du genre Action. Nous introduirons cette réflexion par la présentation des filmographies respectives d'Arnold Schwarzenegger et Sylvester Stallone, deux acteurs qui ont marqué le genre Action de leur présence musculaire. En effet, par leur seule présence physique, les deux interprètes charrient avec eux une aura de héros invincibles qui continue de faire référence dans l'Action de nos jours, soit pour être prolongé (Vin Diesel empruntant à ces deux modèles) ou renversé (Keanu Reeves ou

---

*sculpter son corps. Il indique la matrice du corps, comme machine de transformation et fabrique de protéines.*", in HOQUET Thierry. Beefcake, corps gays hystériques... *Critique*, 2011, p. 5.

<sup>368</sup> JULLIER Laurent, LEVERATTO Jean-Marc. *Les hommes-objets au cinéma*. 2009, p. 35.

<sup>369</sup> GLASS Fred. Totally Recalling Arnold: Sex and Violence in the New Bad Future. *Film Quarterly*, 1990, p. 6.

<sup>370</sup> "*Both films [Pumping Iron and Pumping Iron II] repress the history of bodybuilding and the largely working-class affiliation of its contestants and audiences, choosing instead to emphasize the body as art, sculpture and timeless spectacle*", *ibid.*, p. 28.

<sup>371</sup> "*Muscles raise a familiar paradox over the coming together of naturalness and performance which Dyer has characterized in terms of the way in which muscles can function as both a naturalization of 'male power and domination' and as evidence precisely of the labor that has gone into that effect*", in TASKER Yvonne. "Dumb Movies for Dumb People". *op. cit.*, p. 232.

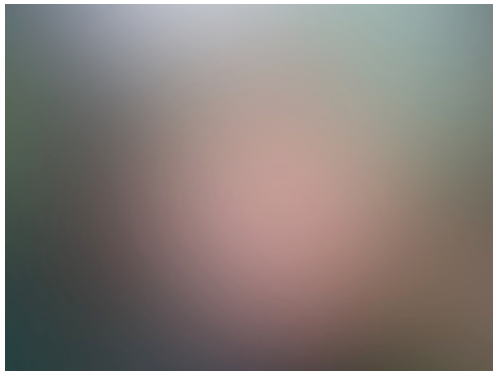
plus récemment Shia LaBeouf, à l'opposé de ces corps massifs). Nous verrons que les deux carrières semblent se répondre, et définissent tour à tour des états similaires ou divergeants du corps bodybuildé. Partie de cette présentation nécessairement binaire, nous nous attacherons ensuite à proposer des découpes dans la somme des films présentant des héros musculaires. Nous verrons que plastiquement, le muscle répond d'un état de surface, et se fait le contenant symbolique d'une énergie, qui semble saturer le muscle et obliger le corps entier à la dépense.

Dans un second temps, nous chercherons quel est l'ailleurs du corps musclé, et s'il existe des alternatives à ce héros bodybuildé. Le corps deviendra alors impossible, figurine sans poids et indifférente à la gravité, avant de retrouver son organicité dans le phénomène physique le plus discret, la goutte de sueur. Les héros sportifs et les héros féminins seront également analysés, comme de possibles contre-modèles à la muscularité obsédante des héros d'action. Du côté de la critique française, le corps, sans être nécessairement théorisé à partir de la pathologie, est souvent analysé comme le symptôme d'un état dysfonctionnel (chez Nicole Brenez ou Jean-Louis Schefer, par exemple). Nous serons ainsi amenée à nous interroger sur le corps comme origine d'un mal-être, au travers du filtre de la maladie, de la pathologie. Enfin, le corps sera saisi dans sa relation à la limite, relation qui rencontre sa formule dans l'exploit, et questionne le héros du côté de son humanité : jusqu'à quel point le héros peut-il souffrir comme un homme ordinaire ? Jusqu'où le héros peut-il être extraordinaire ? Il sera ainsi question du poids des corps, et encore de l'énergie en tant que certains héros semblent ramener le corps à sa définition essentielle : ce ne sera plus le muscle démesuré qui incarnera le corps, mais le microcosme de la goutte de sueur. Nous concluons ce chapitre par une analyse des héros sportifs, en tant qu'ils sont potentiellement représentatifs d'un sous-genre caractérisé par l'inclusion des sports extrêmes et de leurs mythologies.

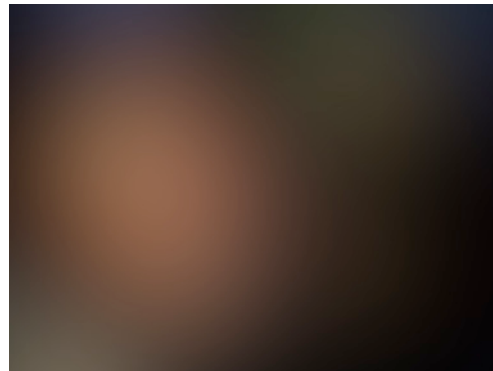
### 3.1 Le corps à la mesure du muscle

#### 3.1.1 LE CONCEPT DE MUSCULARITÉ ET SES COROLLAIRES

La fascination pour le muscle démesuré n'apparaît pas avec le film d'action. L'idéal antique du corps, avec des enjeux différents, s'attachait déjà à ce corps sain, résultat de l'effort.



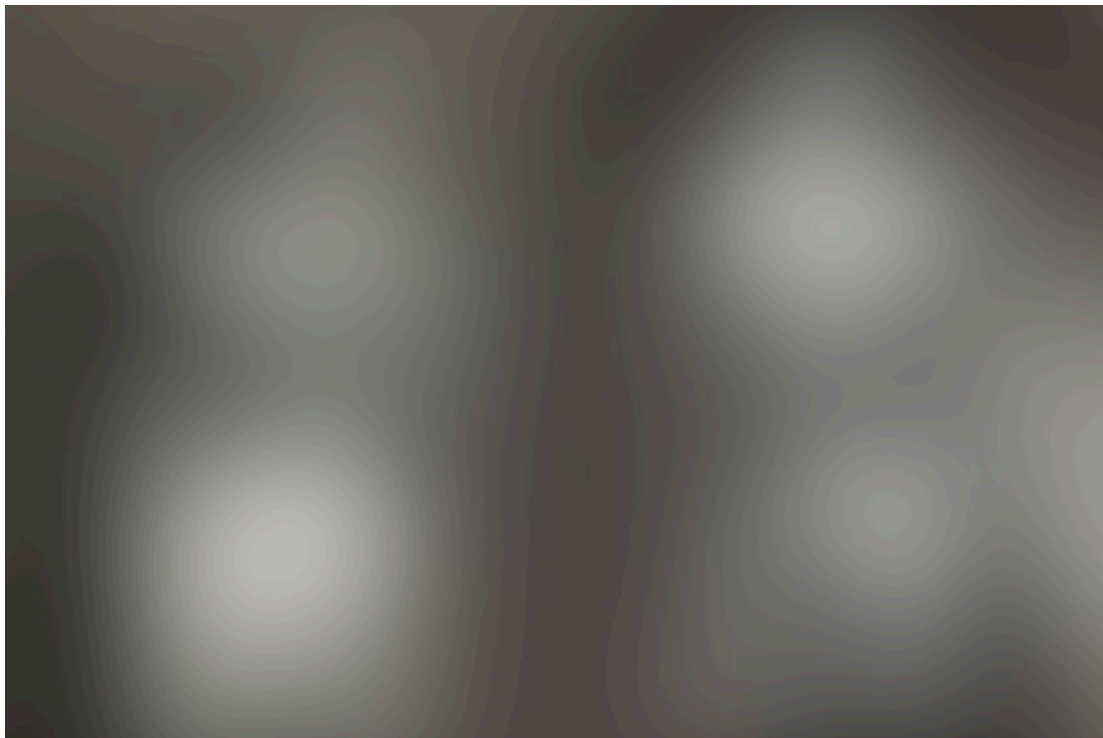
*fig. 32.1*



*fig. 32.2*

*fig. 32 : Victor Mature dans Samson & Delilah : le bodybuilding croise l'idéal antique.*

---





La parenté entre bodybuilding et idéal antique est d'ailleurs manifeste dans la dénomination du concours Mr. Olympia. Le cinéma des premiers temps s'intéresse également au spectacle de muscles valorisés par la pause, la posture ; plus tard le péplum s'inscrit lui aussi dans cette tradition<sup>372</sup>. Pour ne citer qu'un exemple, *Samson and Dalilah* affiche déjà un muscle qui motive de nombreux gros plans, une certaine attention aux formes de l'effort (fig. 32), ce dernier culminant dans la destruction finale du temple, que Samson (Victor Mature) entreprend en délogeant des colonnes à mains nues. Néanmoins, le film d'Action, en reprenant ces images de muscles saillants, brillants<sup>373</sup> qui nous sont familiers, a également initié une nouvelle tradition. Car si le muscle contribue à faire de l'acteur une icône, sa mise à l'épreuve dans les différents récits le définit différemment. David Bigorgne décèle là un héroïsme "*machiste*"<sup>374</sup> qui s'accompagne d'un "*érotisme carné et musculaire*"<sup>375</sup>. Plus particulièrement, les corps musculaires prennent toute leur ampleur dans un cycle de films des années 60 inscrit dans le genre du péplum<sup>376</sup>, centré sur les aventures de Maciste (*Maciste contre le cyclope*, *Maciste contre Zorro*) dit "*muscle-opéra*"<sup>377</sup>. Nous proposerons d'envisager le muscle d'Action comme absorbant étrangement la visibilité du corps, qui cesse alors d'être érotique malgré la nudité partielle qui le dévoile. C'est le paradoxe suggéré par des termes tels que *flex appeal* : le muscle montré par l'Action annule toute évocation de nature sexuelle, tout en étant extrêmement sexué, en termes de genre.

Ancré dans une tradition de monstration du corps masculin, l'exhibition du muscle dans le genre Action à partir des années 80 participe d'un mouvement culturel plus vaste qui a vu le corps masculin être livré à la contemplation. Susan Bordo a commenté cette obsession pour les images d'hommes partiellement dénudés, parfois mis en scène de manière suggestive, par exemple de manière célèbre dans les campagnes Calvin Klein

---

<sup>372</sup> David Bigorgne parle de la tradition du péplum comme d'un "*opéra musculaire*", in BIGORGNE David (dir.). op. cit., p. 58.

<sup>373</sup> Roland Barthes a ainsi identifié la sueur comme cliché des corps romains dans les péplums in BARTHES Roland. *Mythologies*. 1957, p. 27.

<sup>374</sup> Ibid.

<sup>375</sup> Ibid., p. 55.

<sup>376</sup> Le lien entre le culturisme et le péplum est loin d'être fortuit : ce sont souvent des bodybildeurs qui incarnent les héros de ces films, comme le montre Laurent Aknin : Mark Forest était ainsi spécialisé dans le rôle de Maciste, tandis que Reg Parks se consacrait au rôle d'Hercule ; AKNIN Laurent. *Le péplum*. 2009, p. 73.

<sup>377</sup> Ibid., p. 64.

des années 90<sup>378</sup> (fig. 33). Plus largement, Yvonne Tasker parle quant à elle d'une "mercantisation du corps masculin" ("marketability of the male body"<sup>379</sup>) et, en s'intéressant plus particulièrement aux films d'Action des années 80, remarque que la visibilité des corps représentés peut être vue sous deux angles. L'hyper-muscularité des corps des héros peut être lue comme le signe d'un retour triomphant à une virilité traditionnelle, ou comme l'image hystérique d'une masculinité sursignant ses codes traditionnels pour masquer une crise profonde<sup>380</sup>. De plus, cette attention portée au corps prendrait des connotations féminines. En effet, c'est traditionnellement le corps de la femme qui est soigné, maquillé, sublimé par la toilette pour être livré au regard du spectateur. Ici, les corps bodybuildés des héros semblent subir le même traitement et du coup muer en *pin-ups* mâles. L'article fondateur, très souvent cité et discuté, de Laura Mulvey ("Visual Pleasure and Narrative Cinema", en 1975) pose le cadre nécessaire à la compréhension de cette problématique du regard. Même si Mulvey elle-même, suite à l'ampleur du débat suscité par l'article, a tempéré la portée de son argument, il reste que sa théorie du *regard* (*gaze*) a largement dominé la compréhension des dynamiques visuelles dans le cinéma américain. Mulvey s'appuie sur l'analyse du cinéma comme plaisir scopophilique proposée par Christian Metz ; elle donne cependant à ce principe de plaisir une inflexion idéologique. Elle pose en effet dans l'article que le regard est représenté dans les films selon un schéma de regardant-regardé ; il s'agit d'une dynamique du pouvoir, où le regardant opère sur le regardé son influence, en tant qu'il le qualifie, lui assigne son rôle dans la société. Cette dynamique est plus particulièrement visible dans le cas des relations entre genres (*gender*), puisque que le regardé est souvent une femme, et le regardant un homme. De cette façon, le regardant prend le pouvoir sur le regardé. La femme, en tant que personnage de film, n'existe que pour la contemplation (et le plaisir) du héros masculin, et plus largement du public du même sexe. Alors qu'un spectateur

---

<sup>378</sup> BORDO Susan. *The Male Body. A New Look at Men in Public and in Private*. 1999, p. 168-171. Susan Bordo parle de publicités parues en 1995, mais nous pouvons reculer quelque peu sa datation. En effet, c'est en 1992 que Mark Wahlberg, alors connu sous le pseudonyme de Marky Mark, s'illustre dans une série d'affiches suggestives pour les sous-vêtements Calvin Klein. Depuis, le top model est devenu acteur, notamment dans des films d'action (*Shooter* en 2007 et *Max Payne* en 2008, entre autres) ; cf. WILSON Eric. Stretching a Six-Pack [ en ligne ]. New York Times. 12 mai 2010.

<sup>379</sup> Yvonne Tasker. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 111.

<sup>380</sup> Ibid., p. 109.

s'identifiera à ce héros actif, moteur du récit<sup>381</sup>, une spectatrice ne pourra s'identifier qu'avec un personnage-objet, dont le rôle est d'être offert à ce regard dominant.

Depuis la publication de l'article, cependant, l'univocité de cette structure a été remise en cause, tandis que Mulvey elle-même a admis n'avoir jamais souhaité imposer ce seul et unique modèle comme grille de lecture. L'idée qu'être l'objet du regard relève intrinsèquement d'une position passive a été contestée ; du côté de la théorie spectatorielle, des théoriciens *queer* ont remis en cause le principe d'identification comme étant strictement déterminé par le genre. Leurs textes ont revendiqué la possibilité pour un spectateur, ou une spectatrice de s'identifier à différents personnages au cours du film. Les principes de Mulvey restent dominants, malgré les précisions apportées dans son article de 1981<sup>382</sup>. Nous retrouverons plus loin ce lexique mis en place par Mulvey, qui s'organise autour du *regard*, le *porteur du regard*, (ou regardant) et *l'être-regardé(e)*<sup>383</sup>.

Dès lors, les héros d'Action qui présentent des corps disponibles à la contemplation semblent être féminisés en retour par ce dispositif. La dichotomie actif / passif posée par Mulvey mérite cependant d'être nuancée, et mieux comprise au regard de l'exemple précis des héros d'Action. Car la passivité de ces hommes, comme le note Yvonne Tasker à la suite de Richard Dyer, ne saurait jamais être totale : le muscle contient la promesse de l'action, de la mise en mouvement<sup>384</sup>, quand bien même le corps est exposé de manière figée, à la manière d'une pin-up. Susan Jeffords évoque pour sa part l'observation de Steve Neale<sup>385</sup>, selon laquelle il est impossible pour le corps masculin de se livrer totalement comme objet de contemplation et affirme ainsi que ces connotations érotiques doivent être désarmées. Le registre guerrier ou violent permet notamment de contourner les aspects féminisants de l'exposition du corps : Jeffords affirme ainsi que dans le cas de Rambo "*l'exposition par ailleurs érotique de son torse nu tout au long du film*

---

<sup>381</sup> "The male protagonist is free to command the stage, a stage of spatial illusion in which he articulates the look and creates the action", in MULVEY Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. op. cit., p. 13.

<sup>382</sup> Nommé "Afterthoughts on "Visual Pleasure and Narrative Cinema" inspired by *Duel in the Sun*" et publié dans la revue *Framework*, cet article est également présenté dans l'anthologie des travaux de Mulvey, in MULVEY Laura. *Visual and Other Pleasures*. 2009, p. 31-40.

<sup>383</sup> Ou en anglais : "*the look*" ou "*the gaze*", "*the bearer of the look*", et "*the to-be-looked-at-ness*".

<sup>384</sup> "As signifiers of masculinity, muscles present a paradox since they bring together the terms of naturalness and performance", in TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 119.

<sup>385</sup> "*the body cannot be marked explicitly as the erotic object of another male look*" in NEALE Steve. *Masculinity as Spectacle. Reflections on Men and Mainstream Cinema*. *Screen*, 1983, p. 7.

est détourné en étant qualifié comme objet d'entraînement militaire<sup>386</sup>". En somme, plus le corps du héros d'Action peut être désirable, plus il sera violent. Même si nous souscrivons à cette analyse, nous aurions également tendance à suivre Paul McDonald lorsqu'il critique en retour cette position, telle qu'elle est par exemple posée par Yvonne Tasker. Il écrit :

*Une limite du travail de Tasker réside dans le fait qu'elle identifie les muscles comme un signe, mais n'examine pas en détail ce que font ces muscles mis en action. C'est ce qui arrive lorsqu'on soustrait l'action au cinéma d'action. Le corps musculaire n'est pas seulement un corps possédant un potentiel pour l'action, mais se révèle être, de manière constante, un corps en action. Traiter le corps comme un signe porteur de sens peut rendre difficile la lecture du corps comme source d'action, et peut mener à négliger la manière dont le corps produit justement du sens en agissant<sup>387</sup>.*

Ainsi, si nous retenons les possibles connotations féminisantes d'une exposition du corps du héros, et la reconstruction qui l'accompagne afin de re-viriliser cette image, nous suivrons la ligne ici évoquée : il faut en effet éviter de rabattre le corps sur un signifié unique. Si nous aborderons le muscle dans sa bidimensionnalité, nous ferons en sorte que l'analyse effectuée ne soit pas, elle, bidimensionnelle. De plus, l'exposition du corps masculin pour le plaisir du spectateur n'est pas apparue avec les corps bodybuildés ; elle a plutôt pris alors une forme radicalisée. Et s'il est vrai, comme le montre Susan Bordo, que le corps masculin a plus évidemment été placé au centre d'un processus d'exhibition dans les années 80, l'observateur attentif peut trouver avant cette décennie des corps d'hommes tournés tout entiers vers leur monstration, tels ces hommes-objets que Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto se sont attachés à rassembler dans un ouvrage consacré<sup>388</sup>. Les deux auteurs montrent ainsi que l'objectification du corps masculin commence dès les débuts du cinéma et même avant, lorsqu'Eugen Sandow dévoile sa

---

<sup>386</sup> "the otherwise erotically suggestive display of his bare chest throughout the film is diverted as an object of military training, "a fighting machine" ", in JEFFORDS Susan. *The Remasculinization of America*. op. cit., p. 13.

<sup>387</sup> "A limitation of Tasker's work is that she identifies muscles as a sign but does not examine in very details what it is that those muscles do. This is the effect of taking the action out of action cinema. The muscular body is not only a body with the potential for action but is continually shown to be a body in action. Approaching the body as a sign of meaning may obscure the reading of the body as a source of doing, neglecting how the body produces meaning precisely through doing" in McDONALD Paul. op. cit., p. 182.

<sup>388</sup> JULLIER Laurent, LEVERATTO Jean-Marc. *Les hommes-objets au cinéma*. 2009, 128 p.

musculature sur une bande du kinéscope de Thomas Edison<sup>389</sup>. Plus tard, c'est Burt Lancaster qui, bien avant Sylvester Stallone, apparaît les bras en croix, attaché à une potence<sup>390</sup> (dans *Kiss the Blood Off My Hands*, Norman Foster, 1948) - la position forcée provoquant la pose, et donc la contemplation. Les héros d'Action des années 80 à nos jours sont donc différemment malmenés par leur exhibition, qu'il ne faudrait pas trop dissocier de leurs actions, au risque d'évaluer des signes coupés de leur contexte d'émergence. L'érotique du corps masculin n'est évidemment pas une nouveauté, pas plus que ses connotations féminisantes : elle subit cependant un retournement intéressant, dès lors qu'elle surgit au sein d'un processus de monstration qui vise justement, dans le contexte d'une société plus ouverte au féminisme et à l'androgynie, à réaffirmer l'identité masculine.

Laurent Jullier et Marc Leveratto évoquent également dans leur ouvrage des corps moins développés que ceux de Marlon Brando et Kirk Douglas, en évoquant une autre typologie, celle des "SYM" ou "*sensitive young men*" ("jeunes hommes sensibles"), tels James Dean et Montgomery Clift<sup>391</sup>. Les deux auteurs expliquent que ces acteurs "*ne craignent pas de se donner en spectacle*" et "*inject[ent] dans leur jeu une féminité considérée comme l'extension de leur persona bisexuelle*"<sup>392</sup>. Ces deux acteurs, sans être très musclés, possédaient néanmoins une certaine carrure. Mais qu'en est-il des personnages maigres, voire même dénués de musculature, dans le contexte du genre Action ? La maigreur semble réservée aux personnages de freluquets, de *comedy sidekicks* qui, dans le meilleur des cas, accompagnent le héros et lui servent de faire-valoir, ou, au pire, se font humilier par le héros dans des circonstances comiques. Le premier cas est par exemple illustré par *Judge Dredd* : alors que Dredd (Sylvester Stallone) agit beaucoup et parle peu, Fergie (Rob Schneider) parle sans cesse, s'agite, gêne le héros - même si, au cours de la scène finale, il se révélera plus utile que prévu. Le faire-valoir bénéficie, en revanche, de l'héroïsme du héros, par procuration : ainsi une explosion les projettera au loin, et tous deux en sortiront indemnes. L'aura du héros semble alors avoir gagné le personnage secondaire, mais seulement dans sa résistance aux difficultés, car l'action à proprement parler reste le seul domaine du héros. Le second cas peut être illustré par *True Lies*, dans lequel un loser tente, pour séduire la femme du personnage d'Arnold Schwarzenegger, de se faire passer pour un espion. Le personnage est là aussi un faire-valoir : le ridicule de

---

<sup>389</sup> Ibid., p. 17.

<sup>390</sup> Ibid., p. 13.

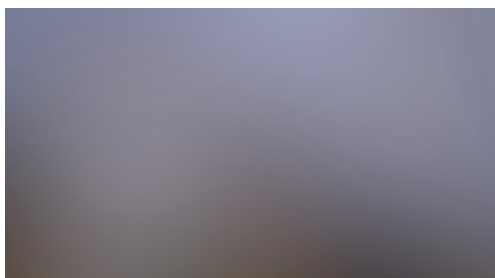
<sup>391</sup> Ibid., p. 60.

<sup>392</sup> Ibid.

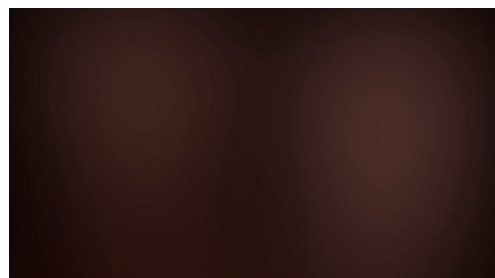
l'imposteur fait apparaître la prestance du véritable espion. Mais celui-ci n'accompagne pas le héros, ne bénéficie pas de son héroïsme. Au contraire, pour avoir voulu se faire passer pour héroïque, il est humilié : il a tellement peur de Schwarzenegger qu'il mouille son pantalon. Ce ridicule, totalement opposé à l'héroïsme fera l'objet d'un examen approfondi : les *sidekicks*, nerds, et autres personnages "nuls" opposés au héros possèdent des corps apparemment imperméables à l'héroïsme - nous verrons comment cela est fréquemment retourné<sup>393</sup>.

### 3.1.2 ARNOLD SCHWARZENEGGER ET SYLVESTER STALLONE

Les exploits décrits par le film d'action ont été incarnés, de manière notoire et pérenne pour le genre, par deux corps principalement : ceux de Sylvester Stallone et Arnold Schwarzenegger. Concurrents, les deux acteurs possèdent des parcours qui se reflètent, s'inversent, et connaissent des points de croisement marquants. Au début de sa carrière, Arnold Schwarzenegger pratique le bodybuilding dans le cadre de compétitions, Mr. Universe ou Mr. Olympia. Le documentaire *Pumping Iron* (1977) retrace la victoire du futur acteur (au travers des deux concours sus-cités en 1975), et annonce déjà cette fascination pour le muscle qui caractérisera l'Action (*fig. 35*). Il utilise ensuite ce corps sculpté en interprétant Hercule (*Hercules in New York*, 1969). Quand ce n'est pas ce répertoire mythologique qui est exploité, l'acteur tend à incarner des personnages sculpturaux : un athlète passant son temps à la gym (*Stay Hungry*, 1976, en *fig. 34*), un homme de main peu loquace (*The Long Goodbye*, 1973).



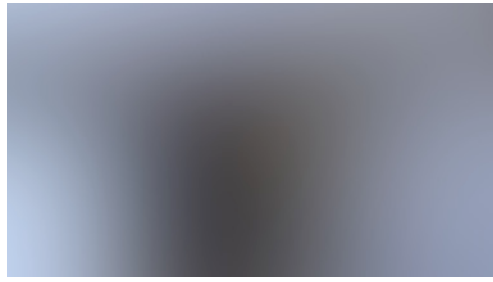
*fig. 34.1*



*fig. 34.2*

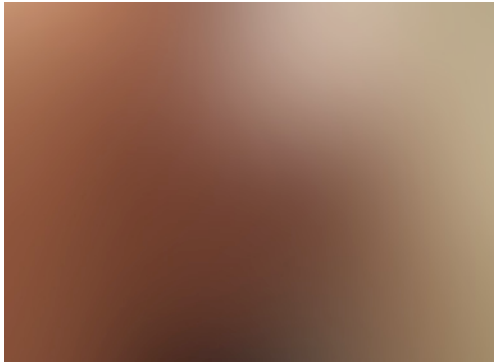
---

<sup>393</sup> Note infra.



*fig. 34.3*

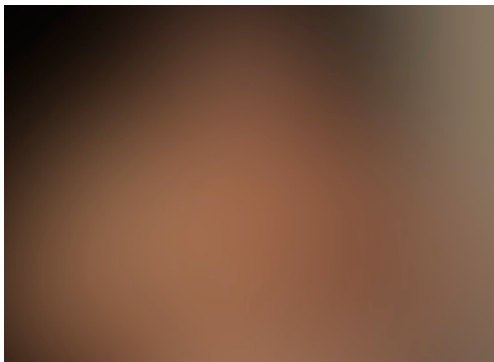
---



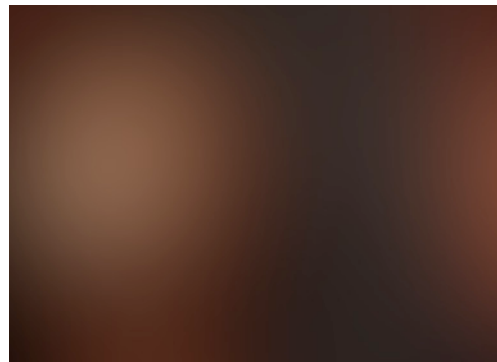
*fig. 35.1*



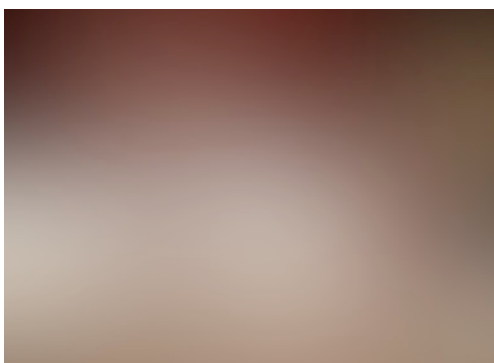
*fig. 35.2*



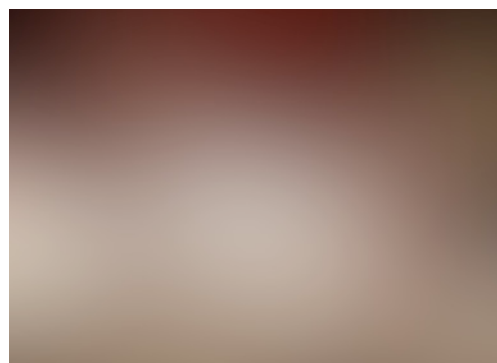
*fig. 35.3*



*fig. 35.4*



*fig. 35.5*

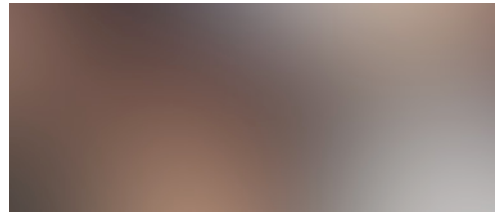


*fig. 35.6*

---



*fig 36.1*



*fig 36.2*

*fig. 34 : Stay Hungry (1976) utilise la salle de gym comme décor de choix.*

*fig. 35 : Pumping Iron documente la participation d'Arnold Schwarzenegger aux concours de culturisme.*

*fig. 36 : Conan the Barbarian.*

---

Trois tendances marquent plus globalement sa carrière. Dans la lignée de *Hercules*, Schwarzenegger a joué des guerriers primitifs (*fig. 36*), de *Conan the Barbarian* (1982) à *Red Sonja* (1985) : il ne reviendra pas à cette première tendance. L'Action "pure", de type commando, saturée d'arsenaux, représente ensuite l'essentiel de sa filmographie, marquée par *Commando* (1985), *Raw Deal* (1986), *Predator* (1987), *Terminator 2: Judgement Day* (1991) jusqu'aux plus récents *Collateral Damage* (2002) et *Terminator 3: Rise of the Machines* (2003). De son côté, Sylvester Stallone débute sa carrière par des films mineurs (*The Lords of Flatbush* en 1974, *Death Race 2000* en 1975) avant de connaître le succès avec *Rocky* en 1976, film dont il a écrit le scénario, et qu'il a refusé de vendre à moins d'incarner le rôle titre. Ce premier opus est le premier d'une longue série qui raconte les victoires et les infortunes d'un boxeur italo-américain (six films ont été réalisés, en 1976, 1979, 1982, 1985, 1990 et 2006, soit une saga de trente années). Stallone s'illustre parallèlement dans la franchise *Rambo* (quatre films, 1982, 1985, 1988 et 2008, voir en *fig. 37*) et dans des films d'action indépendants de toute franchise (*Cobra* en 1986, en *fig.38*, *Lock Up* en 1989).



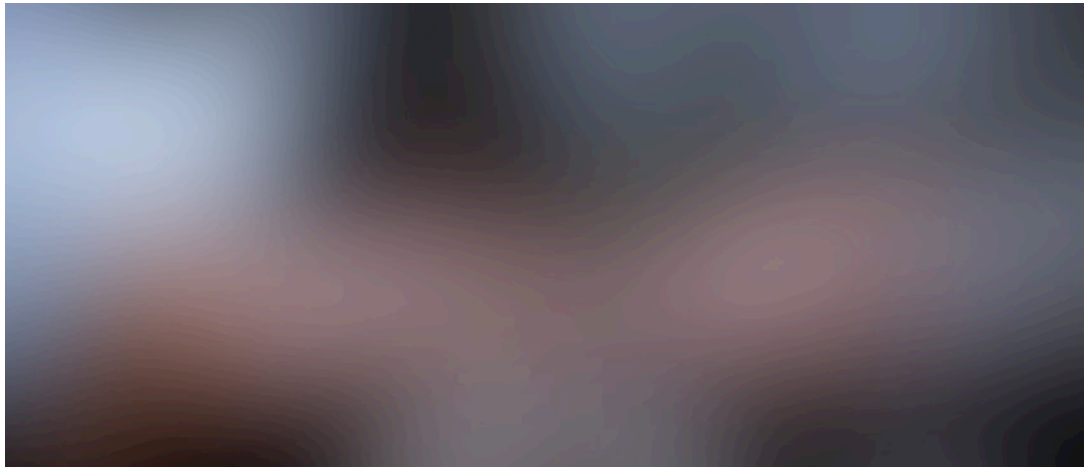


fig. 37

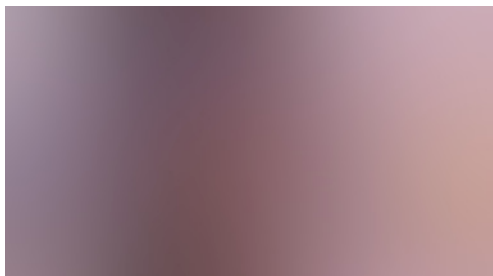


fig. 38.1

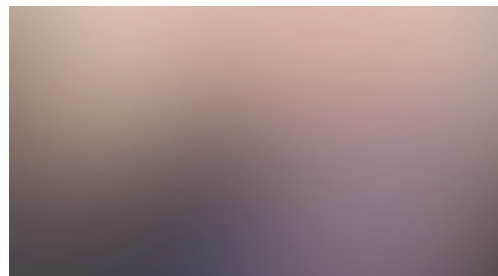


fig. 38.2

fig. 37 : Sylvester Stallone dans *First Blood*.

fig. 38 : Dans *Cobra*, c'est un corps contenu, rétif, qui est visible à l'écran.

Avec l'arrivée d'acteurs concurrents dans les années 90 (Mel Gibson, Bruce Willis, puis Keanu Reeves), un nouveau modèle moins musculaire commence cependant à voir le jour. Les deux acteurs, dont les carrières sont quelque peu freinées dans ce nouveau contexte, doivent se repositionner. Arnold Schwarzenegger joue dans *Total Recall* (1990) qui présente alors une lecture réfléchie du genre et prolonge son inscription dans la science-fiction tout en instaurant un second degré proche de la série *Die Hard*. L'acteur pousse d'ailleurs cette tendance à l'extrême en jouant dans *Last Action Hero* (1993) de John McTiernan, dans lequel il incarne un héros, qui, sorti, de l'écran, rencontre l'acteur qui l'incarne, c'est-à-dire Arnold Schwarzenegger lui-même. Ces films amorcent la dernière tendance de sa carrière vers la comédie avec *Twins* (1988), *Kindergarten Cop* (1990), *Junior* (1994), et *Jingle All the Way* (1996). Tandis que Schwarzenegger opère ce passage réussi à la comédie, Stallone connaît des échecs successifs malgré une stratégie similaire (*Oscar* en 1991, *Stop! Or My Mom Will Shoot!* en 1992). Arnie continue également de s'illustrer dans l'action, cette fois systématiquement teintée de science-fiction (*Eraser*, *End of Days* et *The Sixth Day* en 2000). Là aussi, Stallone suit la même voie, mais ne renoue

pas avec le succès pour autant (*Judge Dredd* et *Daylight* en 1995 et 1996). Il parvient toutefois à trouver une forme de respectabilité en jouant un rôle réflexif, à rebours de sa physicalité imposante et invincible dans *Cop Land* (1997), où il interprète un policier de province, bedonnant et avachi, qui n'a jamais pu se réaliser à cause d'un accident ayant provoqué une surdité partielle. Malgré la fortune critique de ce film, cette interprétation d'un personnage à contre-courant de sa persona restera un acte isolé pour Stallone. Ainsi, si la carrière de Schwarzenegger a été plus constante sur le plan commercial, Stallone a tenté d'explorer un registre plus varié, voir de s'inscrire dans une relecture crépusculaire de sa carrière (le policier de *Cop Land* inversant les qualités traditionnelles de son corps). À la suite de cette première tentative, il a fait revenir ses héros Rambo et Rocky dans deux nouveaux films qu'il réalise (*Rocky Balboa* en 2006 et *Rambo* en 2008), où ils apparaissent, comme l'acteur, vieilliss et fatigués avant de prouver qu'ils sont toujours verts sur leurs terrains de combat respectifs (le ring et l'Asie du Sud-Est). Stallone a prolongé ce motif du retour en lui adjoignant celui de la passation, en réalisant *The Expendables* en 2010. L'enjeu de ce dernier film consiste à rassembler les acteurs mythiques du genre : le spectateur retrouve ainsi ses stars préférées rassemblées en équipe (Stallone, mais aussi Jason Statham en guise d'héritier, Dolph Lundgren, Mickey Rourke<sup>394</sup>, Jet Li). Schwarzenegger a quant à lui mis un terme à sa carrière d'acteur lorsqu'il est devenu gouverneur de la Californie en 2003, mais son image continue de hanter le cinéma d'Action, lorsqu'une figurine de Terminator apparaît dans *Live Free or Die Hard*, ou qu'un avatar numérique de son corps est utilisé dans *Terminator Salvation* pour des raisons de continuité<sup>395</sup>. Enfin, Arnold Schwarzenegger fait une apparition courte et référencée (ce que les commentateurs américains nomment "*a cameo appearance*") dans *The Expendables* et *The Expendables 2*. Ces deux films sont à ce jour les seuls à avoir réuni de manière effective les deux acteurs.

Malgré ces différences, les carrières de ces deux "monstres sacrés" de l'action n'ont cessé de dialoguer. En 1993 sortent *Last Action Hero* et *Demolition Man*, deux films réflexifs et ironiques qui convoquent la courte histoire du genre Action et ses conventions déjà très identifiables. Les deux films fonctionnent sur le principe du

---

<sup>394</sup> Il n'est apparu que plus récemment dans des films d'Action (*Iron Man 2*, *The Expendables*), et s'est plutôt illustré au début de sa carrière dans des productions utilisant sa persona sulfureuse (*9 1/2 Weeks*, *Barfly*), mais aussi dans des films que l'on peut dire "d'auteur", tels *Heaven's Gate* et *Year of the Dragon* de Michael Cimino.

<sup>395</sup> Cet emploi du corps de l'acteur en l'absence de ce dernier est d'ailleurs tout à fait fascinant. Dans le contexte du récit de *Terminator Salvation*, le corps digital de Schwarzenegger renvoie à un corps machinique, habillé d'une peau synthétique.

déplacement, en arrachant leurs héros au confort habituel d'une situation d'action traditionnelle, pour la reformuler. *Last Action Hero* présente un monde où l'acteur Arnold Schwarzenegger existe - Arnie joue donc son propre rôle. Mais, dans un feuilletage propre à la réflexivité du film post-moderne, cet Arnold Schwarzenegger fictif s'illustre dans une franchise de films où il interprète le héros Jack Slater. Suite à une intervention magique, le jeune Danny (fan de Jack Slater) passe derrière l'écran et pénètre dans le monde fictif de son idole. Le spectateur de *Last Action Hero* atteint l'apogée du vertige référentiel lorsqu'il découvre que des films existent dans ce monde parallèle. Danny fait ainsi une découverte qui l'abasourdit : dans ce monde-là, c'est Stallone qui joue le rôle du Terminator. *Demolition Man* répond à ce clin d'œil. Lorsque le policier John Spartan (interprété par Sylvester Stallone) se réveille en 2032 après sa cryogénisation en 1996, il apprend que le président des États-Unis n'est autre qu'Arnold Schwarzenegger (de façon fortuite, en se rendant à la Schwarzenegger Presidential Library). En s'adressant des hommages respectifs<sup>396</sup> (parfois acides, à n'en pas douter), les deux acteurs ne font que confirmer leur position dominante dans le genre Action.

Néanmoins, la complémentarité des deux acteurs ne se limite pas à quelques références anecdotiques. Plus fondamentalement, les définitions du corps du héros se heurtent et se répondent d'une filmographie à l'autre. Premièrement, la relation des corps des deux acteurs à leur héroïsme semble contrastée : alors que Stallone doit s'entraîner, s'améliorer pour s'élever au statut de héros, Schwarzenegger apparaît toujours héroïque dès le début des récits. Stallone est souvent filmé dans des scènes d'entraînement, notamment dans la série des *Rocky*, qui, si elle n'appartient pas au genre Action, a marqué de son empreinte la filmographie et la persona de l'acteur. Il est vrai qu'on ne voit pas Stallone s'entraîner dans la franchise *Rambo*, mais l'idée que ses qualités sont acquises plutôt qu'innées est rendue manifeste dans le discours (notamment celui du colonel Trautmann, chargé dans *First Blood* d'expliquer les origines de Rambo). Après *Pumping Iron*, où Schwarzenegger montre ses méthodes dans la salle de gym où il s'entraîne en tant que culturiste, le spectateur n'a plus l'occasion de voir l'acteur dans un tel contexte : il arrive dans les récits bénéficiant d'un héroïsme auto-immune<sup>397</sup>. De plus, si Schwarzenegger et Stallone sont tous deux concernés (nous le

---

<sup>396</sup> Il en existe davantage : dans *Tango & Cash*, Kurt Russell lance à Sylvester Stallone : "Je t'ai vu dans Conan le Barbare" ("I saw you in Conan the Barbarian") ; les références peuvent également être plus discrètes, comme dans *Twins*, où le personnage d'Arnold Schwarzenegger est montré en train de regarder une affiche de *Rambo III*.

<sup>397</sup> Eric Lichtenfeld le note lorsqu'il commente les carrières des deux acteurs : "les héros majeurs interprétés par Stallone - Rocky et Rambo - sont des héros en devenir, alors que les personnages

verrons) par les problématiques du corps machinique et du corps sauvage, ils semblent naviguer de l'un à l'autre en suivant des parcours inverses. Tom Shone explique en effet que "*là où Rambo commence comme une machine de guerre, pour finir en punching-bag de chair, le Terminator suit un parcours opposé, en commençant par présenter l'apparence d'un être humain, dont la chair pèle pour révéler le châssis brillant d'un exosquelette*"<sup>398</sup>. Il faut tempérer quelque peu ce propos, puisque les personnages des deux acteurs, loin de n'exprimer de film en film qu'une trajectoire linéaire, présentent en fait des parcours faits de retours, de remords, qui relient le corps machinique, le corps carné et le résultat de leur hybridation : Stallone apparaît en homme-machine dans la franchise *Rambo*, mais aussi comme guerrier primitif se fondant dans des colonnes de boue avec son arc ; Schwarzenegger dissimule un exosquelette sous son apparence de chair dans *The Terminator*, mais suit le devenir d'homme primitif de Stallone dans *Commando*.

Si les parcours se croisent, les personas qui en résultent apparaissent bel et bien opposées. Observons seulement la relation des acteurs à leurs personnages. Ceux de Stallone se sont complètement substitués à lui, à tel point que "Rambo" est passé dans le langage commun pour désigner un guerrier efficace mais écervelé. *Les Guignols de l'info*<sup>399</sup> ont même réalisé une marionnette de Sylvester Stallone, mais celle-ci ne renvoie pas à l'acteur lui-même, mais plutôt à Rambo (dans un premier temps, lorsque la marionnette apparaît pour singer les tactiques de l'armée américaine lors de la guerre du Golfe), puis aux têtes pensantes de l'impérialisme américain, incarnées par "Monsieur Sylvestre". L'image de Rocky et Rambo subsume ainsi l'acteur Stallone, quand il n'est pas ramené à une figure moyenne, somme des discours réactionnaires que ses films ont porté dans les années 80. À l'opposé, Schwarzenegger, s'il a connu des rôles devenus cultes (principalement, le robot de Terminator) n'a jamais vu ses incarnations le cannibaliser de la sorte. Qui se rappelle encore du nom des personnages de Schwarzenegger dans *Raw Deal*, *Red Heat* ou *Commando* ? Tous ces films mettent en scène Arnold Schwarzenegger avant de déployer des personnages. L'acteur autrichien suit ainsi le modèle de la plupart des acteurs "sportifs" (Bruce Lee, mais aussi Steven

---

auxquels Schwarzenegger prête sa présence monolithique semblent être des icônes nées" ("*the major heroes played by Stallone - Rocky and Rambo - are initially men in the process of becoming heroes, whereas the characters to which Schwarzenegger lends his monolithic presence seem to be born icons*") in LICHTENFELD Eric. *Action Speaks Louder*. op. cit., p. 82.

<sup>398</sup> "*When Rambo started out as a fighting machine and ended up fleshy punching bag, the Terminator takes the opposite course, starting out as a semblance of a human being, whose flesh peels away to reveal a chassis of gleaming exoskeleton*" in SHONE Tom. *Blockbuster*. op. cit., p. 147.

<sup>399</sup> *Les Guignols de l'info*, création : Alain de Greef, France, 1988 (Canal +).

Seagal, Jean-Claude Van Damme ou même The Rock) que le public semble désirer voir à l'écran, peu soucieux du prétexte narratif qui justifiera leur apparition au cœur du spectacle.

Les deux acteurs se distinguent également par l'inscription sociale de leurs personnages. Schwarzenegger débute sa carrière comme un colosse mutique, mais à mesure que les années 90 se rapprochent, l'acteur voit ses personnages devenir de parfaits "*family men*" (pères de familles). Il s'inscrit ainsi dans un espace social dont Stallone reste longtemps exclu, puisque ses personnages restent des rebelles (le père itinérant de *Over the Top*) ou hors-la-loi (le prisonnier de *Lock Up*). Cette évolution correspond aussi à un réajustement du genre Action dans son entier, qui va quelque peu désertier les films violents, proches des films de guerre, pour proposer des divertissements familiaux. Le corps de Schwarzenegger semble néanmoins toujours décalé, déplacé par rapport à son contexte. En cela, Schwarzenegger se différencie une fois encore de Sylvester Stallone. Ce dernier présente toujours un corps socialisé à l'extrême, dès ses débuts où il interprète un représentant syndical menant la grève (*F.I.S.T*) ou un boxeur prolétaire (*Rocky*). Ces personnages s'inscrivent dans une société qui leur accorde un rang trop bas, ou ne les reconnaît pas à leur juste valeur : leur combat de héros visera donc à imposer leur existence à une société qui les rejette. Ceci est d'autant plus remarquable que des deux, Schwarzenegger est le seul à avoir effectivement émigré aux États-Unis. Comme le suggère Yvonne Tasker, le lien de Schwarzenegger à l'Europe est "*national*", celui de Stallone "*ethnique*"<sup>400</sup>. Ce lien national est évacué par les films de Schwarzenegger : son accent allemand est requalifié pour colorer la parole mécanique de la machine (*Terminator*) quand il n'est pas simplement détourné (il devient un accent russe dans *Red Heat*). Stallone revendique quant à lui de manière systématique ses origines italo-américaines.

Ainsi, les carrières de Schwarzenegger et Stallone, prédominantes dans le genre Action, semblent tour à tour suivre la même ligne, tout en dialoguant, s'opposant. Ces deux facettes du héros américain coïncident imparfaitement, et doivent également être mises en relation avec d'autres modèles. Néanmoins, après avoir défini la nature de ce muscle prépondérant dans l'iconographie associée aux deux acteurs, nous verrons que ce sont les mêmes problématiques du corps naturel et machinique, qui travaillent la forme physique de ces emblèmes du genre Action.

---

<sup>400</sup> Ils sont "*liés de manière ethnique ou nationale à l'Europe*" (They are "*linked either ethnically or nationally to Europe*"), in TASKER Yvonne. Introduction. 2004, p. 10.

### 3.1.3 LE MUSCLE COMME CONTENANT : CORPS ET ÉNERGIE

#### - LE MUSCLE FAIT IMAGE

Que ce soit dans *Rambo* ou *Commando*, le muscle du héros semble incarner de façon superlative le corps, dans toute sa chair, en débordant le regard. L'hyperbole qui caractérise le volume des muscles de certains héros signale un désir de se fabriquer un corps infini, sans limites - et par conséquent, invincible. Opaque, le muscle (ou plutôt la peau qui le recouvre) semble cacher la force véritable, la source du pouvoir du héros. En cela, le muscle est une figure de trouble, qui nous amène à chaque fois à nous demander *ce qu'il y a sous cette peau*. Le film d'action s'obsède pour le muscle, et définit les héros comme des hommes qui possèdent des corps exceptionnels - mais ces corps semblent n'être faits que de muscles. C'est cette visibilité qui occupe le genre, au travers d'une anatomie qui semble ignorer les autres possibles du corps. Sur un mode synecdotique, le corps devient en somme un énorme muscle. Bien sûr, il n'existe pas de typologie unique du muscle au sein de notre corpus. Bruce Willis et Mel Gibson sont de fait musclés, mais n'arborent pas de musculatures bodybuildées, extrêmes. Dans le cas de Mel Gibson, par ailleurs, d'autres influences se manifestent : les corps des acteurs de films de kung-fu ont clairement influencé la redéfinition de ce corps qui tend alors vers une sorte de maigreur, pour ne pas parler de sécheresse. Pourtant, si le physique de Stallone et Schwarzenegger n'a pas systématiquement fait école, le vécu de ces corps a en revanche été fixé par les deux acteurs, pour contaminer ensuite une grande variété de corps - y compris celui, apparemment antithétique, de Mel Gibson.

Le muscle, associé à des récits où l'exigence du mouvement perpétuel domine, semble ainsi devenir un contenant. Visuellement, il contient l'énergie qui alimente la dépense obligée par le récit. *Rambo*, lorsqu'il court, s'acquitte de sa mission mais semble dans le même temps compenser ce trop-plein d'énergie par le maintien de l'effort. Le muscle s'illustre ainsi par un perpétuel va-et-vient entre sa matérialité évidente, son existence de chair et son abstraction. Si le muscle, surtout dans le gros plan, semble faire surgir plus brutalement la présence physique du héros, sa répétition occasionne aussi son figement dans le stéréotype. Le muscle peut alors devenir abstrait, s'isoler dans son caractère artificiel : le corps du héros prend des airs de figurine, ou le muscle n'est que la représentation sérielle de la force, déconnecté de sa réalité de chair.

Ce caractère emblématique est d'ailleurs retenu par les films : ainsi dans *Predator*, les personnages Dutch<sup>401</sup> (Arnold Schwarzenegger) et Dillon (Carl Weathers), des militaires tous deux très musclés, échangent une poignée de main solide<sup>402</sup> (fig. 39).

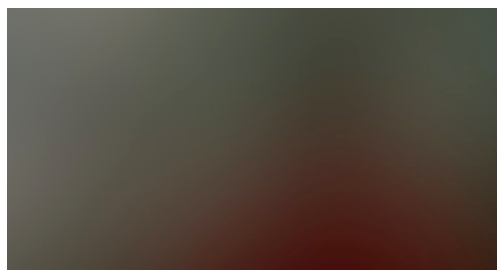


fig. 39.1

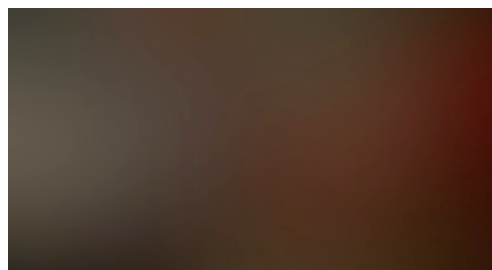


fig. 39.2

fig. 39 : Le muscle obsède le plan dans *Predator*.

Ce simple geste motive un changement d'angle de la caméra, qui interrompt la fluidité du mouvement des corps pour isoler, de côté, une vue des deux bras massifs contractés ensemble dans ce salut. Ce point de vue n'est ni anthropomorphique, ni justifié par le récit : c'est une vignette, quasiment un instantané extrait du film. La symétrie de la posture, accentuée par les différentes couleurs de peau des deux acteurs (Dillon est Afro-Américain) achève d'abstraire ce mouvement. Plus tard, à travers les efforts de Dutch, ou la rencontre avec les victimes écorchées du *Predator*, le muscle regagnera en présence charnelle ce qu'il avait perdu dans cette première scène. Une scène similaire est repérable dans *Tango & Cash* (Andrey Konchalovskiy, 1989) ; là aussi il se produit une rencontre entre les contraires. Dans *Predator*, la différence entre homme blanc et homme noir est comme passée sous silence par leur rencontre spectaculaire autour d'un corps identique : le volume du corps (le muscle) domine dans la définition des personnages, alors que la "couleur" (la race) semble ne plus importer. Dans *Tango & Cash*, deux personnages blancs, mais appartenant à des classes et des sphères culturelles différentes, nouent ainsi un contrat héroïque, fondée sur la reconnaissance d'une même

<sup>401</sup> Même si nous ne sommes pas friande de ce genre de rapprochement, il faut se rappeler que "Dutch" était le surnom, enfant, de Ronald Reagan. Néanmoins, ce choix peut tout à fait relever d'une coïncidence (cf. JOHNSON Haynes. *Sleepwalking through History, America in the Reagan Years*. 2003, p. 42).

<sup>402</sup> Jérôme Momcilovic analyse également la scène, et parle de "synecdoque" lorsque le bras se substitue à l'acteur, in MOMCILOVIC Jérôme. "Sur l'homme extraordinaire de cinéma : remarques sur l'œuvre d'Arnold Schwarzenegger". 2007, p. 190.

physicalité - ce n'est pas une poigne de fer qui fait figure de signature, mais un "*high five*" puissant.

Plus le muscle est gros, plus il semble impossible et prend des allures d'artifice, de prothèse. Or, l'Action présente un programme bien différent des spectacles de bodybuilding, puisque le genre lui-même impose que le corps soit en mouvement. Mais, au-delà de la présence visuelle manifestée par les corps musclés, comment le muscle est-il *défini* par l'action ? Il semble en premier lieu dissocié de cette dernière : le bodybuilding, pratiqué en salle, fait naître une apparence physique qui est associée à un autre type d'effort. Alors que Rambo est musclé à cause de son entraînement militaire, Sylvester Stallone suit quant à lui un entraînement à vocation esthétique : le muscle signifie la force, mais ne l'incarne pas. Ainsi un corps de Mr. Universe est-il prêté à un espion (*Raw Deal*, John Irvin, 1986) ou à un militaire (*Predator*, John McTiernan, 1987), et met en évidence la séparation entre personnage et acteur. Le muscle est donc tendu entre l'évidence de sa présence, sa pure physicalité, et son artificialité. Ce qu'il perd en réalité dans l'exhibition, il le gagne dans l'action, quand il est - enfin - mis en mouvement. On navigue sans cesse, dès lors qu'il est question de muscle, entre une artificialité de ce dernier et un retour de tangibilité par le truchement de l'action parfois, le plus souvent cependant sur un mode presque *gore* : le muscle, et le corps du héros tout entier, ont besoin d'être de sang pour être de chair. C'est ainsi que l'image, qui semble tout d'abord abstraire le corps, va lui rendre une certaine matérialité.

#### - LE MUSCLE TEXTILE

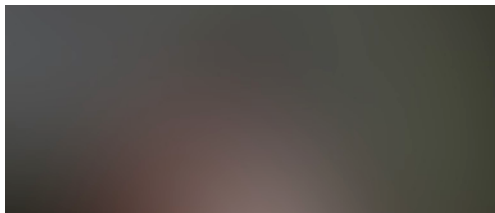
Cet état du muscle, lu comme surface, qualifie par extension le corps comme un élément textile. Dans le cas de Stallone et Schwarzenegger, le muscle fait ainsi figure d'habit héroïque. Cette modalité de la muscularité va ainsi déterminer la nature des attaques subies par le corps du héros. Dans la série des *Rambo* (principalement les deux derniers, *Rambo: First Blood Part II* en 1985 et *Rambo III* en 1988), le héros du même nom apparaît imperméable aux explosions : les films ont d'ailleurs grandement contribué à la mise au point d'un cliché du film d'action, qui présente le héros courant au devant d'une déflagration, qui, si elle le "souffle", le projette au loin, lui laisse un visage charbonneux (fig. 40.2), le blesse rarement et ne le tue jamais<sup>403</sup>. Nous avons vu que l'explosion dans le

---

<sup>403</sup> À ce cliché en correspond un autre, celui de la vitre brisée par le héros qui ne saurait trouver d'obstacle à son passage : ce topos peut être rencontré dans *Terminator*, *Die Hard*, et se trouve parodié dans *The Player* de Robert Altman.



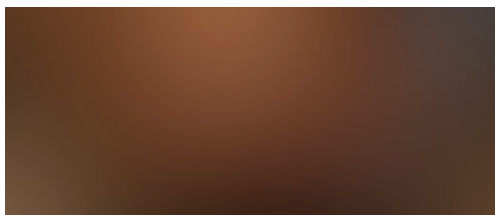
film d'Action est une figure du désastre, une forme paroxystique qui nettoie la ville de ses péchés, la pulvérise pour faire place nette - mais elle n'applique jamais cette force au héros qui, s'il est projeté, est peu souvent atteint dans sa chair par cette logique de destruction. Il serait pourtant logique qu'en étant la forme la plus catastrophique de la destruction, l'explosion soit aussi la plus grande menace pour le héros. Il n'en est rien. Ce sont au contraire des attaques apparemment mineures qui vont menacer plus directement le héros, visuellement tout au moins. Le héros, protégé la plupart du temps de la mort par l'impératif du *happy end* et du retour au *status quo* est pourtant symboliquement exposé à la déconstruction de la force que le muscle affirme, par sa mise en spectacle.



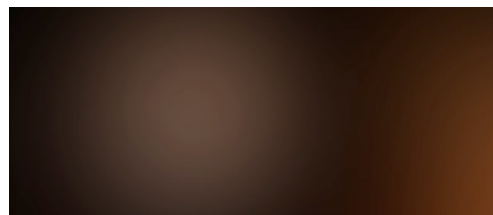
*fig. 40.1*



*fig. 40.2*



*fig. 40.3*



*fig. 40.4*

*fig. 40 : Le muscle comme surface à salire, crever, découper.*

*fig. 40.1 : Rambo recoud sa peau comme un vêtement dans First Blood.*

*fig. 40.2 : Le muscle apparaît noirci après une explosion dans Rambo III.*

*fig. 40.3 et fig. 40.4 : Rambo cautérise une plaie à la poudre dans Rambo III.*

Rambo est ainsi régulièrement placé face à la menace de la coupure<sup>404</sup> : celle-ci fait, comme la "présentation" du muscle, l'objet d'un gros plan. Apparaissent alors, de façon conjointe, le muscle tendu à l'extrême comme pour un effort, et la lame qui vient percer cette surface - cette dernière prend l'air d'une outre, d'une boursoufflure qu'il faut soulager de la pression. Il semble donc, si le corps du héros *contient* symboliquement son énergie, que l'ouverture de ce corps, même à minima, représente un plus grand danger

<sup>404</sup> En souvenir dans *First Blood*, lorsqu'il est fait prisonnier pendant la guerre du Vietnam ; dans le présent dans *Rambo: First Blood Part II*, lorsqu'il est torturé par son ennemi.

que l'explosion. Le méchant qui utilise une lame semble vouloir liquider la force inflationniste du héros, en le vidant littéralement de son réservoir d'énergie. Une scène célèbre de *Rambo III* le voit ainsi cautériser une de ses plaies à la poudre - la balle a traversé son corps de part en part (fig. 40.3 et 40.4). Ce geste, ainsi que tous les autres mettant en jeu des lames venant "crever" le muscle, témoigne d'un corps qui ne peut voir fuir son énergie, qui doit, pour avancer, non pas se soustraire aux dangers, mais conserver son intégrité, son volume saturé dans le muscle. Eric Lichtenfeld lit cette angoisse dans les habits serrés qui enchâssent, depuis *Cobra* (George P. Cosmatos, 1986), le corps héroïque<sup>405</sup>. Dans ce film, Stallone joue un policier qui entretient avec son corps une relation de contrôle, visant à atteindre une forme de pureté. Des vêtements de cuir serrés, des lunettes de soleil opaques et un régime alimentaire maîtrisé fabriquent conjointement à Cobra (Sylvester Stallone) un corps imperméable, se tenant dans la rétention (fig. 38). À ce corps fabriqué, répond une nature sauvage évoquée par le patronyme "Cobra". Une même dynamique structure le personnage de Rambo, qui répare son corps comme un costume (Lichtenfeld dit : comme une machine<sup>406</sup>), mais rejoue une origine naturelle lorsqu'il s'extraît d'une colonne de boue. Dans tous les cas, le héros revendique une double appartenance, à la fois artefact se réparant lui-même et corps naturel, primitif. Nous reviendrons sur cette dualité entre organicité et machine, mais allons à présent examiner une autre forme de la coupure - qui se joue cette fois dans la matière du film.

#### - LE MUSCLE FRAGMENTÉ

La coupure ne menace pas seulement les héros sur le plan littéral du récit. Dans la structure même du film, la *coupure* (*cut*) tient de la découpe : le corps du personnage subit une fragmentation, et une recomposition par le montage. C'est une particularité des héros bodybuildés, presque un rituel<sup>407</sup> : une séquence courte, au montage rapide, montre le corps par fragments, et en suggère ainsi la puissance en dénombrant ses atouts (fig. 41, 42, 43).

---

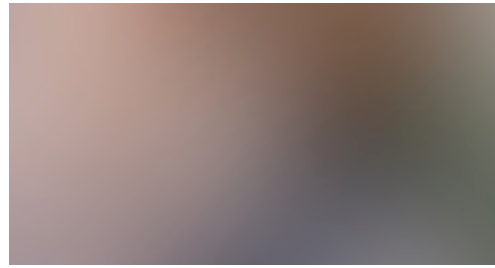
<sup>405</sup> LICHTENFELD Eric. *Action Speaks Louder*. op. cit. p. 73.

<sup>406</sup> Ibid., p. 68.

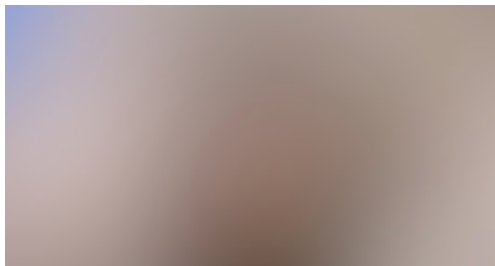
<sup>407</sup> Eric Lichtenfeld relève également la particularité du "rituel du film d'action du montage rapide, qui présente la préparation de l'équipement" ("*the action movie ritual of a quickly cut montage showing equipment being readied*"), ibid., p. 315.



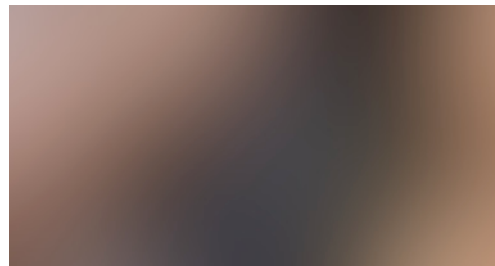
*fig. 41.1*



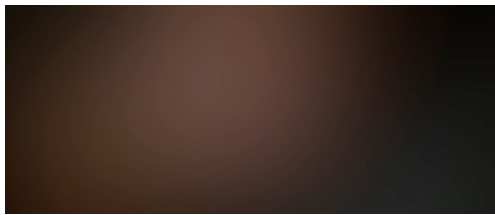
*fig. 41.2*



*fig. 41.3*



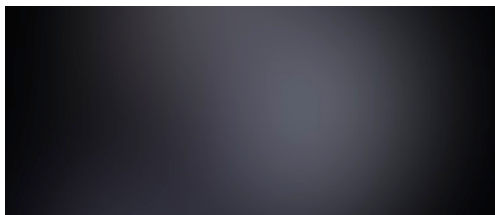
*fig. 41.4*



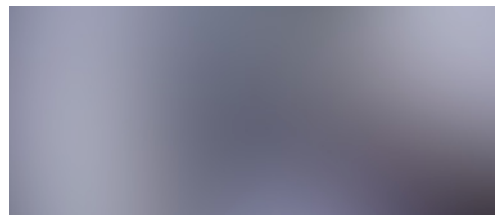
*fig. 42.1*



*fig. 42.2*



*fig. 43.1*



*fig. 43.2*

*fig. 41, 42, 43 : 3 exemples de montage rapide illustrant l'équipement du héros.*

*fig. 41 : Arnold Schwarzenegger dans Commando (1985).*

*fig. 42 : Sylvester Stallone dans Rambo: First Blood Part II (1985).*

*fig. 43 : Arnold Schwarzenegger dans Eraser (1996).*

*Tous ces exemples sont étayés dans les annexes, p.711-715.*

Parfois, le muscle est vu de près, engloutit le plan de sa présence. À d'autres moments, le montage, qui se justifie par l'appareillage progressif du corps, combine une partie du

corps et un accessoire. Rambo attache son bandeau iconique, justifiant ainsi un plan sur les muscles de son dos. D'autres plans montrent des couteaux glissés dans des fourreaux, des lacets que l'on attache. Cette rhétorique, que nous rapprochons volontiers du clip, semble peut-être offrir des enjeux limités. Cette fragmentation fait après tout simplement la démonstration des pouvoirs du héros, de son exceptionnalité. La succession des plans est un équivalent visuel de la liste : le corps est décomposé, dans toutes ses qualités. Ce traitement du corps comme objet a surtout été réservé aux personnages féminins dans le cinéma hollywoodien. La critique *gender* s'est intéressée à ces modalités du regard sur le corps féminin et a tiré de cette objectification la base de son argumentation. Laura Mulvey observe ainsi :

*les gros plans sur les jambes (Dietrich, par exemple) et le visage (Garbo) sont une convention qui intègre un mode différent d'érotisme au récit. Quand on présente un corps en fragments, on détruit l'espace codifié depuis la Renaissance ainsi que l'illusion de profondeur nécessaire à tout récit. L'image sur l'écran en devient plate, comme celle des découpages de papier ou des icônes, perdant toute ressemblance avec la réalité*<sup>408</sup>.

Il ne s'agit pas d'affirmer pour autant que cette modalité du montage féminise en retour le corps du héros d'action : plutôt, nous retenons ici l'écrasement que le gros plan fait subir au corps. Pour aller plus loin, il faut également examiner le caractère dual de la scène d'équipement, qui affirme la puissance du héros, mais le désarticule en le fragmentant. Mark Gallagher rejoint ainsi Mulvey :

*Des plans fragmentés du corps du héros en action, ainsi que des vues sous des angles différents du même corps signifient la masculinité menacée et fracturée du héros. Ces films représentent visuellement le combat réussi du héros en produisant l'image de l'homme solitaire et entier. Une telle présentation adhère généralement aux principes de la narration cinématographique classique. Les conventions du montage analytique demandent des gros plans fragmentés, pour attirer l'attention sur les éléments signifiants d'une image plus grande. Dans*

---

<sup>408</sup> "[C]onventional closes-ups of legs (Dietrich, for instance) or a face (Garbo) integrate into the narrative a different mode of eroticism. One part of a fragmented body destroys the Renaissance space, the illusion of depth demanded by the narrative, it gives flatness, the quality of a cutout or icon rather than verisimilitude to the screen", in MULVEY Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. op. cit., p. 12. Traduction de Valérie Hébert et Bérénice Reynaud in REYNAUD Bérénice, VINCENTEAU Ginette (dir.). *20 ans de théories féministes sur le cinéma*. 1993, p. 18.

*les films d'action, cependant, les gros plans sur les membres et les muscles du héros masculin mettent souvent en évidence le rapport de ces parties du corps à la fonctionnalité du personnage masculin plutôt qu'à leur pertinence dans une scène particulière (tout comme les vues fragmentées du corps féminin appuient sur le statut d'objet de ce dernier plutôt que sur sa pertinence narrative)<sup>409</sup>.*

Si nous suivons l'observation selon laquelle ce type de montage suspend la narration, nous sommes plus prudentes en ce qui concerne le symbolisme relevé ici. Il nous semble en effet un peu rapide d'affirmer que ce type de montage connote une identité fracturée. Plutôt, le héros émerge encore une fois ici de manière paradoxale : son héroïsme se construit dans le temps même où le corps est déconstruit, démonté.

Tous ces montages (visibles dans les *Rambo*, mais aussi dans *Commando*, *Eraser*), en se focalisant sur le muscle, font l'économie du visage : reste le corps, un instant détaché de la star qui le possède. Par cette fragmentation, le muscle perd le lien avec le corps, il n'est plus *une partie de*. Il existe seul et devient, par compression, l'idée de muscle. *Il y a du muscle*, voilà ce que semblent dire les films d'action - et le corps est abstrait de nouveau, sur le mode de la synecdoque. Le muscle, et donc le corps, ne sont plus qu'un pli, une quantité luisante de peau gonflée qui constitue l'ensemble du plan, le dépasse dès lors que son échelle n'est pas reconnaissable. La monochromie du muscle, sa texture, tendent à définir un état qui peut être textile, comme nous l'avons vu : plus globalement, ces aspects signalent une esthétique du muscle tel qu'il sort de lui-même, devient autonome par rapport au corps que pourtant il s'attache à définir. Le muscle n'est donc plus une partie du corps, mais un ajout, une idée de force greffée sur le corps du héros. Alors que le genre repose fréquemment sur l'esthétique du torse nu, nous verrons que cette nudité n'en est pas une, puisque la peau, certes dénudée<sup>410</sup>, semble ainsi faire office

---

<sup>409</sup> "Fragmented shots of the hero's body in action and multiple-angle views of the same body signify the hero's threatened or fractured masculinity. These films visually represent a hero's successful combat by reviewing the image of the solitary, whole male. Such a presentation adheres generally to principles of classical cinematic narrativity. Conventions of analytical editing call for fragmented close-ups to draw attention to significant components of a larger image. In action films, though, close-ups of male heroes' limbs and muscles often emphasize these body parts' contributions to a functional male whole rather than their relevance to a particular scene (just as fragmented shots of the female body typically highlight the object status of that body over its narrative relevance)", in GALLAGHER Mark. op. cit., p. 58.

<sup>410</sup> Si le français nous oblige à employer le mot "nu", il faut se rappeler que cette notion est plus nuancée en anglais et qu'elle illustrée par deux termes : "nude" renvoie à la nudité "naturelle" du corps humain, celle de la statue ou du nu peint ; "naked" renvoie à un corps à qui il manque le

d'enveloppe pour cette énergie que le héros dépense et préserve à la fois. Une double visibilité semble se construire ici, entre un corps qui excède le plan (si héroïque qu'il dépasse le médium cinématographique) et le montage qui tente de contenir ces muscles hyperboliques, en les découpant. Le supplice de la coupure a pu s'appliquer à des corps moins musclés : il en va ainsi de Riggs dans *Lethal Weapon*, fouetté par des câbles électriques - son corps n'est pas enflé comme celui de ses prédécesseurs, néanmoins, le corps est suspendu, comme de la viande de boucherie, de façon à faire saillir les muscles. Cependant, la coupure par le montage reste réservée aux corps musclés : les héros moins musclés, incarnés par Bruce Willis, Keanu Reeves ou Mel Gibson ne voient ainsi jamais leurs muscles faire l'objet de gros plans.

En résumé, le vêtement-peau masque une peau-vêtement : le dedans et le dehors semblent avoir échangé leurs propriétés. Rambo propose en guise de corps guerrier un corps sculpté par le bodybuilding, artificiel donc, mais dont la peau obsède encore l'image en tant qu'elle est le gage d'une présence héroïque, forte et primitive. Les super-héros ont hérité des fonctions du muscle telles qu'elles ont été définies par l'action : gonfler, se tendre, se faire le réceptacle d'une énergie qui peut être dépensée. Néanmoins, nous verrons dans un chapitre consacré que là où l'Action pose un muscle sur lequel il est possible d'intervenir, aussi malléable qu'un vêtement, les super-héros font passer les propriétés de la peau au vêtement, c'est-à-dire pour eux au costume. Épiderme et costume, après les années 80, seront amenés à être subsumés par le régime numérique instauré dans les films de super-héros.

#### - LE MUSCLE SURFACE

Le muscle correspond à un état en volume du corps : quand les muscles sont tendus, prêts apparemment à exploser, c'est un corps plus grand qui est fantasmé. Parallèlement à cet aspect, le corps du héros constitue également une surface d'inscription, et pas seulement pour les diverses coupures dont il peut être la victime. Au-delà du seul trauma physique, le héros devient héroïque en se salissant. Rambo garde son corps imperméable à ce qui le menace, mais comme pour attester de l'authenticité de ses exploits, son corps se fait le témoin des épreuves qu'il traverse. Eau, sable, sang, boue : la peau qui fonctionne comme un vêtement se couvre encore de nouveaux attributs. Cet aspect a parfois été repris sur le mode du gag : si le héros n'est pas blessé

---

vêtement, et qui ainsi dévoilé est exposé, au risque de l'inconfort et de l'indécence. Le corps héroïque, tel qu'il est discuté ici, est donc plutôt "*nude*" que "*naked*".

par les explosions, il doit se couvrir d'une poussière noire pour attester la nature du danger auquel il vient d'échapper. La salissure tient lieu de preuve, rend compte de l'interaction entre le héros et son espace, et vient même témoigner de la rigueur morale du héros. Tandis que l'espace est balayé d'explosions, le corps du héros est progressivement souillé. Cette double fascination pour le désordre possède un caractère fondamental, selon Siegfried Kracauer. Dans son analyse de la monstration au cinéma, il pose que les films montrent ce qui habituellement ne peut pas être vu, ou qui n'est pas considéré digne d'intérêt :

*les réalisateurs ont capitalisé à répétition sur le contraste entre de splendides festivités et leurs mornes conséquences. Vous voyez un banquet à l'écran, puis, lorsque tout le monde est parti, on vous laisse apprécier un moment une nappe froissée, les verres à demi vides, et les plats qui ont cessé d'être appétissants*<sup>411</sup>.

Il y a donc dans le montage qui fragmente le corps, l'anticipation de cet après, de ce moment où celui-ci sera sali par l'exploit. Il ne s'agit cependant pas de n'importe quel type de salissure. Rambo montre déjà, en se salissant, son intimité avec la jungle : il fait littéralement corps avec cet espace sauvage, lui qui utilise un arc, comme les Indiens d'Amérique, pour achever cette symbolique de l'homme primitif. Dans certains cas, la souillure noble du héros est opposée à celle du méchant. Alors qu'ils évoluent dans le même espace, les deux types de personnages n'en recueillent pas les mêmes aspects. Dans *Lone Wolf McQuade*, une première scène oppose un ranger (Chuck Norris) à un bandit mexicain. Imprégnée de références au western, la scène oppose les deux personnages, en montrant qu'ils ne se salissent pas de la même manière. La saleté du ranger l'oppose d'abord à ses collègues, dont les uniformes repassés les identifient comme des *tenderfoot*. Chuck Norris porte la barbe, roule dans une voiture tout-terrain poussiéreuse et abîmée par ses multiples déplacements. Ses supérieurs évoquent également la figure du *westerner*, mais sur le mode du déguisement, tant leurs chapeaux sont immaculés. L'appartenance du ranger McQuade<sup>412</sup> à sa terre est constamment rappelée au cours du film : tout d'abord lorsque sa silhouette filmée à contre-jour le confond avec le promontoire sur lequel il se dresse, puis lorsqu'il roule dans la boue, par

---

<sup>411</sup> "film makers have repeatedly capitalized on the contrast between glamorous festivities and their dreary aftermath. You see a banquet on the screen and then, when everybody is gone, you are made to linger for a moment and stare at the crumpled tablecloth, the half-emptied glasses, and the unappetizing dishes", in KRACAUER Siegfried. op. cit., p. 300.

<sup>412</sup> Son nom fait également écho au McQ interprété par John Wayne environ dix ans plus tôt dans le film du même nom (John Sturges, 1974).

jeu, avec la femme qu'il aime ; enfin, il est enterré, avec sa voiture, par ses ennemis. Il se tire de ce mauvais pas, et apparaît couvert de poussière. Comme dans le cas de Rambo, la saleté est un indicateur de la proximité du héros avec son environnement. Ce rapprochement participe également d'une métaphore très littérale : le héros n'est pas celui qui parade en costume blanc, c'est celui qui accepte de se salir les mains. Cependant, le méchant mexicain qui s'oppose à McQuade dans la première scène du film est lui aussi sale : son torse nu est couvert d'une pellicule de sueur. Mais dans ce cas, la saleté signifie la lubricité. Cette sudation abondante n'a rien à voir avec les muscles luisants parfois exhibés par les héros bodybuildés : elle appelle les connotations du corps sauvage, qui ne sont positives qu'à la condition où elles sont maîtrisées. Le héros qui se salit revêt ainsi des qualités primitives, mais celles-ci sont toujours compensées par une forme de contrôle. Nous allons ainsi à présent explorer les connotations de ce corps primitif, et nous verrons que si l'homme sauvage semble habiter le héros, son inverse, le corps machinique, n'est jamais loin.

### **3.1.4 CORPS PRIMITIFS ET MACHINIQUES : ORIGINE(S) ET DESTIN(S) DU MUSCLE**

#### **- LE CORPS MUSCLÉ MYTHIFIÉ**

Schwarzenegger possède un corps beaucoup moins exposé à la blessure que celui de Stallone. Pourtant, bien que de façon différente, les apparences des deux acteurs illustrent une même vision du corps, divisé entre un dehors et un dedans hétérogènes. Dans le cas de Stallone, le muscle constitue une membrane fine capable de résister aux catastrophes, mais vulnérable à la coupure. Les scènes de torture qui mettent en scène cette contradiction, en montrant les muscles saillants de l'acteur, accentuent l'idée que ce corps est rempli d'air, qu'il est creux. Certes, les coupures n'ont pas raison du personnage Rambo : mais elles le marquent, intègrent cette vulnérabilité à son corps. Celui de Schwarzenegger, en revanche, n'est jamais à ce point soumis à la torture. La comparaison a souvent été faite, et Jérôme Momčilovic note ainsi :

*Surhumain, le corps de Stallone ne l'est jamais qu'en puissance. [C'est]  
[u]n corps qui, pour emprunter au lexique nietzschéen, est toujours  
sommé de devenir ce qu'il est<sup>413</sup>.*

---

<sup>413</sup> MOMCILOVIC Jérôme. op. cit., p. 183.



Schwarzenegger, lui, apparaît comme "un corps étranger", un "corps-monolithe"<sup>414</sup>. Cette opposition radicale en termes d'univers visuels - malgré ce patrimoine commun du muscle - n'empêche pas les deux acteurs de présenter un corps pareillement défini, sur le fond, entre dehors et dedans. Chez Stallone, ce principe s'incarne de façon à suggérer le corps du héros comme corps creux. Chez Schwarzenegger, on retrouve cette division qui se manifeste, selon Nicole Brenez, sous la forme du "double intérieur"<sup>415</sup>. Ce modèle est selon l'auteur applicable à nombre de ses films, qui produisent des doubles sous toutes les formes, matérielle (*The Sixth Day*), mentale (*Total Recall*), familiale (*Twins*). Le corps de Schwarzenegger est pourtant si *monolithique* qu'il semble indivisible. Le spectateur ne le voit pas, contrairement à Sylvester Stallone, acculé, torturé, placé en position de faiblesse. Seul le *Terminator*, avec son squelette métallique occasionne l'ouverture de ce corps vers son intérieur<sup>416</sup> : dans les autres cas, les muscles du colosse restent intacts, massifs et convexes. Ainsi, si Stallone et Schwarzenegger incarnent apparemment les deux emblèmes d'une corporéité assez proche, il apparaît que leurs esthétiques sont opposées<sup>417</sup> - car leurs corps sont vécus différemment.

Les débuts d'Arnold Schwarzenegger dans des genres proches de la mythologie (qu'elle soit grecque, romaine, ou tenant de l'*heroic fantasy*) ont fortement influencé la visibilité de son corps et l'imaginaire qui s'y rattache. Il peut au premier abord sembler que l'aspect péremptoire du genre Action exclut les digressions sur les origines du héros, et plus largement, sur les origines de son corps. En effet, il n'est pas rare de voir surgir un héros interprété par Schwarzenegger, sans que les personnages autour de lui semblent remarquer quoi que ce soit - ce corps hors du commun est bien présent, mais son exception est transparente. Ce phénomène apparaît par exemple dans *Raw Deal*, dans lequel le physique du policier Mark Kaminsky détonne avec celui de ses collègues, sans que sa différence suscite de commentaire de la part de ces derniers. Dans d'autres cas, en revanche, si le personnage semble sortir de nulle part, c'est le corps qui semble contenir

---

<sup>414</sup> Ibid., p. 184.

<sup>415</sup> BRENEZ Nicole. *De la figure en général et du corps en particulier*. op. cit., p. 32.

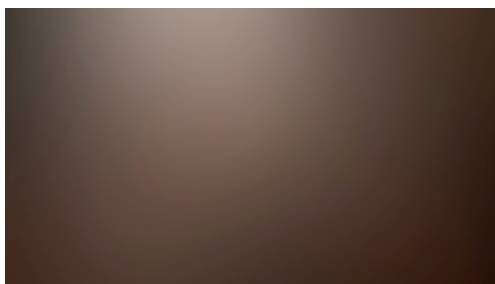
<sup>416</sup> Et là encore il faut noter la différence, comme l'explique Denis Mellier : "Alors que Rambo se recoud, l'aiguille en gros plan perçant les chairs meurtries, le Terminator, lui, se bricole, écartant ce narcissisme héroïque cher au cinéma américain", in MELLIER Denis. *Narcisse mécanique ou le corps fantastique d'Arnold*. Vertigo, 1996, p. 147.

<sup>417</sup> Les deux acteurs et leurs personnages respectifs s'opposent par ailleurs en d'autres points : leur incarnation de la paternité est par exemple en complète opposition, cf. HIPPOLYTE Francis, KASPROWICZ Laurent. "Le corps bodybuildé au cinéma : magie et anthropologie d'un spectacle". 2007, p. 202.

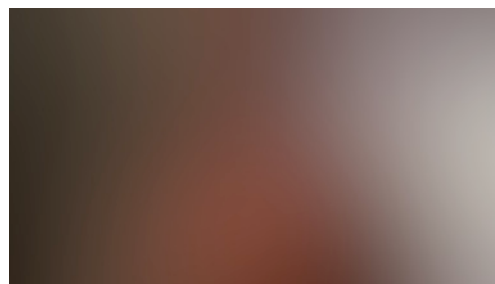
l'origine - du côté du mythe. Nous suivons ici les analyses de Jérôme Momcilovic sur *Red Heat* (*Double Détente*):

*[Il y a] la naissance-fonte de l'exposition de Double Détente, où le corps est littéralement forgé, la séquence dialoguant de façon surprenante avec le début de Conan le barbare. Il apparaît d'abord dans l'intense chaleur d'un sauna qui a tout d'une fabrique de corps surhumains - plusieurs athlètes, autour de lui, s'entraînent dur sur des machines de musculation, et le premier plan décrivait le foyer d'où le charbon incandescent diffuse sa chaleur. On se croirait autant dans un hammam que dans une forgerie. Le corps de Schwarzenegger est chaud, luisant. Il est projeté dehors, il échoue dans la neige. Le froid durcit alors ce que la chaleur avait alors modelé : la fonte du corps d'acier se termine. Le corps vient d'être forgé, exactement comme l'épée dont on racontait la fabrication au début de Conan, et dont la forme, là aussi, avait été fixée dans la neige<sup>418</sup>.*

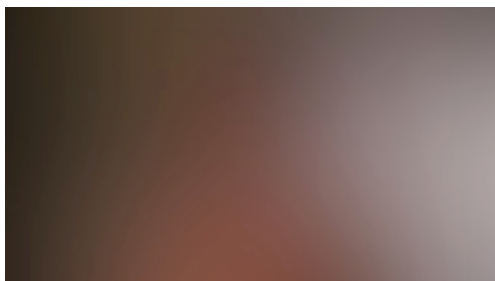
Le corps de Schwarzenegger, ramené à sa source symbolique, est donc loin de l'existence textile liée au muscle telle que nous l'avons précédemment évoquée. C'est un corps de fer, dont la souplesse potentielle relève du métal en fusion (fig. 44).



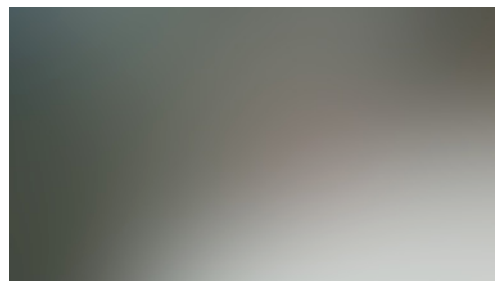
*fig. 44.1*



*fig. 44.2*



*fig. 44.3*



*fig. 44.4*

---

<sup>418</sup> MOMCILOVIC Jérôme. op. cit., p. 186-187.



fig. 44.5

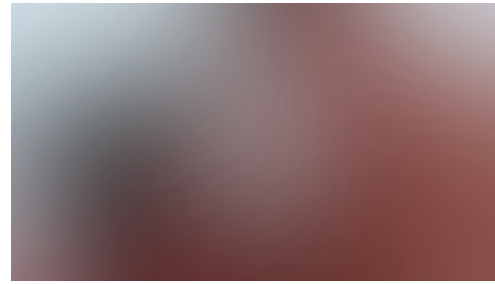


fig. 44.6

fig. 44 : Arnold Schwarzenegger passe du feu à la neige, et se forge littéralement un corps héroïque dans *Red Heat*.

---

Son primitivisme est avant tout antique : c'est la force de Conan, ou l'évocation de la forge qui fait de lui un nouvel Héphestos. Le corps de Sylvester Stallone subit un traitement similaire, en termes visuels, quoique la métaphore prenne une connotation plus religieuse. Susan Jeffords remarque ainsi que le personnage de Rambo dans *First Blood* suit comme "un rituel de purification par le feu et de renaissance par l'eau" ("*purification through fire and rebirth through water*"<sup>419</sup>). Même si nous souhaitons nous éloigner des analyses qui rabattent les héros d'action sur des reformulations à peine distanciées du parcours christique, il faut admettre qu'ici l'émergence de l'héroïsme s'associe à une refonte rituelle du corps, mystique pour Stallone, et mythologique pour Schwarzenegger.

Si Schwarzenegger se rapproche d'un être de métal, il associe très fréquemment son corps à ce matériau, cette fois sur un mode technologique : dans *Terminator*, ses muscles recouvrent un squelette robotique, qu'il peut réparer comme un objet. *Conan*, tout en s'inscrivant dans un archaïsme du corps, prépare cette définition du corps comme outil : dès les premières scènes, le corps de Conan, esclave, pousse un essieu géant<sup>420</sup>. Le primitivisme mis en fiction par le corps va donc être couplé avec une multiplicité d'appareillages techniques, faisant ainsi dire à Elfriede Jelinek :

---

<sup>419</sup> JEFFORDS Susan. *The Remasculinization of America*. op. cit., p. 130.

<sup>420</sup> Un montage rapide nous apprend d'ailleurs que le personnage passe toute son enfance, puis ses premières années d'adulte, à pousser cet essieu. Le visage du héros n'est pas montré, et la transition de Conan enfant à Conan adulte (interprété par Schwarzenegger) est pratiquée par des plans centrés sur la musculature du héros, qui gagne en volume au fil des années. C'est un des rares cas où la musculature de Schwarzenegger est connectée à une explication sur son origine.

*Le corps d'Arnie, artificiel en même temps que naturel, est sur-civilisé, contrairement aux musculatures africaines qu'on voit par exemple sur les photos de Mapplethorpe*<sup>421</sup>.

Schwarzenegger prend ainsi des allures d'homme total, primitif, civilisé et technologique à la fois. Il n'est pas anodin que Schwarzenegger s'illustre à la fois comme Conan, orphelin héroïque aux allures de premier homme et comme *Terminator*, dont la fonction est de terminer les vies, mais qui symboliquement constitue un être ultime, final, une sorte de dernier homme. Le corps de l'acteur est ainsi doublement hanté par ces questions d'origine et de fin. Pourtant, cette apparente richesse d'associations n'empêche pas ce corps de relever, en dernier lieu, d'une aporie de sens. Jelinek commente plus loin :

*Et son corps, le corps d'Arnie, est son uniforme, son insigne. En fait, il est son propre insigne, car il signifie : rien*<sup>422</sup>.

Ce paradoxe, entre un corps où les métaphores se superposent et un corps comme page blanche où tout peut s'inscrire, est loin d'être le seul. La forme de "*monolithe*" à laquelle le corps de l'acteur semble se rattacher n'empêche pas de le décrire comme instable, atomisé. Denis Mellier note ainsi que "*le corps d'Arnold Schwarzenegger s'ouvre, se fend, s'expose, il enfle, se déforme, manque d'exploser*"<sup>423</sup>. La seule ontologie possible de ce corps d'Action passe par sa tension entre les extrêmes. Capable de revêtir la constance d'une statue comme l'instabilité d'un composé chimique, Schwarzenegger définit à sa manière le héros comme corps qui peut tout - non tout faire, mais tout signifier, d'une origine primitive à une genèse machinique. Le dénominateur commun de ces éléments, au-delà de la seule versatilité de l'acteur, réside dans une définition du corps comme étant qualifié en amont de l'action, associé à des éléments symboliques et fictionnels forts qui le définissent déjà comme héros.

#### - LE CORPS MUSCLÉ ET LA MACHINE

Le couplage avec des machines, au-delà du seul exemple de *Terminator*, constitue tout un pan narratif dans les films d'action de l'acteur. Il ne s'agit pas de n'importe quelles machines, ou du seul squelette mécanique de cyborg : Schwarzenegger associe de préférence sa plastique à des machines-outils puissantes. Cela peut surprendre ;

---

<sup>421</sup> JELINEK Elfriede. Mort d'un homme très réservé. *Trafic*, 1997, p. 133.

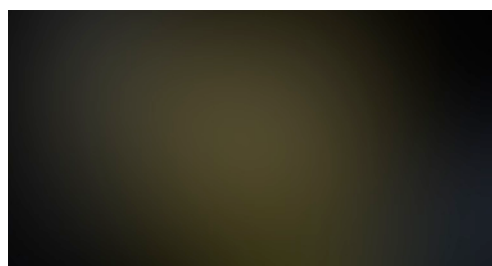
<sup>422</sup> Ibid.

<sup>423</sup> MELLIER Denis. op. cit., p. 145.

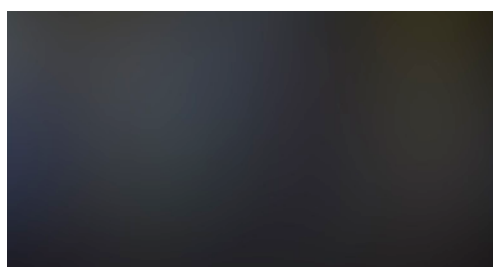
comment un corps aussi fort, qui semble déjà être parvenu à sortir de lui-même, peut-il avoir encore besoin d'être augmenté ? Il est moins étonnant, en effet, qu'un Keanu Reeves assure l'effectivité de son corps en sortant de lui-même, en tendant vers un devenir de "*câble électrique*"<sup>424</sup>.



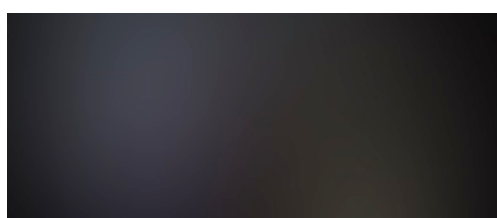
*fig. 45.1*



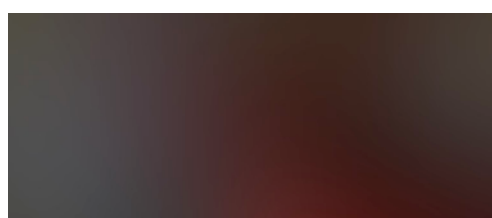
*fig. 45.2*



*fig. 45.3*



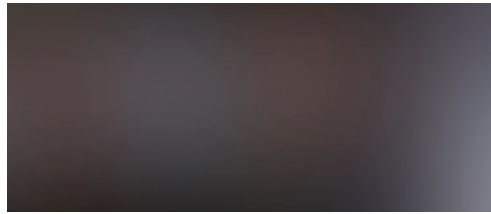
*fig. 46.1*



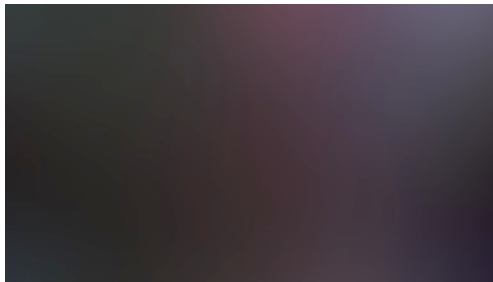
*fig. 46.2*

---

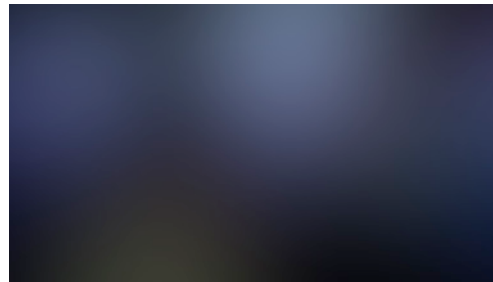
<sup>424</sup> BRENEZ Nicole. *De la figure en général et du corps en particulier*. op. cit., p. 34-35.



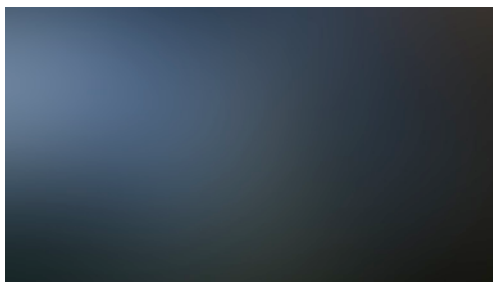
*fig. 46.3*



*fig. 47.1*



*fig. 47.2*



*fig. 47.3*



*fig. 47.4*

*fig. 45, 46, 47. : Arnold Schwarzenegger au volant de gros porteurs.*

*fig. 45 : Arnold Schwarzenegger utilise une pelleuse dans Commando (1985).*

*fig. 46 : Dans Raw Deal (1986), l'acteur s'empare d'une dépanneuse et détruit une salle de jeux.*

*fig. 47 : C'est un bus qui est utilisé pour poursuivre les méchants dans Red Heat - la destruction devient là un dommage collatéral.*

Dans *Raw Deal*, le personnage de Schwarzenegger démonte une salle de jeu clandestine avec une dépanneuse : il anéantit littéralement le lieu, raye son existence de l'espace urbain (*fig. 46*). À la fin du film, son personnage, Mark, poursuit les méchants de l'histoire sur une zone de travaux : au volant d'un camion, il fait face à une pelleuse. Dans *Red Heat*, il se retrouve au volant d'un bus (*fig. 47*) ; dans *Commando*, il utilise une pelleuse pour pénétrer dans une armurerie<sup>425</sup> (*fig. 45*). En somme, il est fréquent de trouver le

<sup>425</sup> Il ne faudrait pas en conclure que ce rapprochement entre le corps et la machine-outil est réservé à Arnold Schwarzenegger : Chuck Norris et Sylvester Stallone utilisent également ce type d'appareils pour éliminer leurs ennemis.

"chêne autrichien" au volant de gros porteurs : ce corps massif, comme incomplet, trouve encore le besoin de se parfaire. Le surnom n'est pas anodin : il dénote un corps enraciné dans le sol, issu de la Nature, mais tourné vers un devenir machinique, et *Terminator* pousse même ce déploiement à l'extrême puisque Schwarzenegger y devient lui-même une machine de destruction. Il y a à cet égard une forme de circularité dans le film d'Action, comme l'observe Eric Lichtenfeld qui écrit : "*l'image devient surréaliste : nous regardons du hardware utiliser du hardware pour détruire du hardware*" ("*the image becomes surreal: we are watching hardware use hardware to destroy hardware*"<sup>426</sup>).

La mobilisation de véhicules hors échelle, disproportionnés par rapport aux besoins des diverses situations, est en effet associée à la destruction radicale de bâtiments. Cette méthode contredit même le titre d'un de ses films : agir en commando, n'est-ce pas utiliser toutes les ressources de la discrétion pour pénétrer sur le territoire ennemi ? Or, Schwarzenegger fait plus que tuer ses ennemis, il les annihile. Alors que son corps relève d'une inscription mythologique forte<sup>427</sup>, son action consiste au contraire, à l'aide de véhicules de grande taille, à faire table rase sur un mode machinique. Les véhicules sont le plus souvent des appareils de construction utilisés pour la voirie ou les travaux dans le bâtiment : Schwarzenegger mobilise ces véhicules sur le mode du contre-emploi, pour détruire. Cette destruction prend parfois la forme d'un démontage, qui inverse le récit symbolique de l'origine de son corps : alors que la plastique de l'acteur semble "forgée", ses ennemis subissent des supplices dans des fonderies, et autres usines, dans lesquelles Schwarzenegger ne tue pas mais *déconstruit*. Ces lieux sont en effet des décors de choix dans les films de l'acteur<sup>428</sup>. Alors que celui-ci naît métaphoriquement d'une fusion, ses ennemis connaissent de façon symétrique le supplice de la chaleur : ainsi de Bennett dans *Commando*, qui finit électrocuté dans la chaufferie de sa propriété, et achevé enfin par un jet de vapeur brûlant<sup>429</sup>. Dans *Terminator II: Judgement Day* (où l'héroïsme de Schwarzenegger est plus ambigu, voire discutable), l'ennemi T-1000 et le héros connaissent le même sort, fondus ensemble dans un même creuset. Le corps de

---

<sup>426</sup> LICHTENFELD Eric. op. cit., p. 67.

<sup>427</sup> Il charrie avec lui les corps d'Hercule, de Conan, et d'un dieu forgeron, comme nous l'avons précédemment vu.

<sup>428</sup> Ce sont des décors favorisés par l'Action en général : usines, friches industrielles, terrains de construction, docks jalonnés de tubes et de containers forment de véritables gymkhanas que les héros et ses ennemis choisissent pour leur dernier affrontement.

<sup>429</sup> Ces morts grotesques sont souvent accompagnées d'un commentaire piquant de l'acteur, ici, en l'occurrence : "*Relâche la pression, Bennett*" ("*Let off some steam, Bennett*"). Les scènes finales ayant lieu dans des usines ne sont pas l'exclusivité de la filmographie de Schwarzenegger : Stallone, dans *Cobra*, achève son ennemi d'une manière similaire.

Schwarzenegger combine donc deux aspects. L'un, sur le mode de la citation, inscrit son physique dans une lignée héroïque, voire semi-divine : c'est le pan mythologique et naturaliste<sup>430</sup>, qui a valu à Schwarzenegger le surnom de "chêne autrichien". D'un autre côté, ce corps dont la primitivité hérite du péplum et des mythes gréco-romains (tels qu'ils sont relus dans *Conan the Barbarian*, par exemple) n'est jamais aussi fort que lorsqu'il se couple avec des machines : le primitif mythologique rencontre alors le surhumain technologique. Enfin, alors que ce corps se charge de connotations en convoquant le mythe de la forge, il tend par contre à nettoyer l'espace de son existence et de ses significations : son action a pour visée la table rase, le retour à zéro. Ses muscles incarnent ainsi deux fonctionnalités : visuellement, ils charrient l'imagerie des guerriers mythiques à la *Conan*, et donc créent un lien historique ; narrativement, ils sont l'agent d'un retour à zéro, d'une nouvelle origine *hic et nunc*.

Sylvester Stallone a également rencontré, tout au long de sa carrière, ces deux tropes du corps naturel et du corps machinique. Néanmoins, Schwarzenegger incarne de manière très littérale ces deux modèles, qui sont rendus très directement dans l'image. Chez Stallone, la dichotomie est plus souvent évoquée de manière symbolique, mais semble affirmer la même position : le héros se doit d'être sauvage, mais d'une sauvagerie domestiquée. Dès *First Blood*, le spectateur peut voir Stallone prendre fuite dans la montagne, et s'y fondre. Il construit des pièges, dort dans une grotte, et chasse un sanglier pour son dîner. Dans *First Blood: Part II*, une même imagerie du bon sauvage est construite : en se battant principalement avec un arc et des flèches, le personnage évoque cette fois les Indiens d'Amérique plutôt que l'homme préhistorique. Nous avons également évoqué la colonne de boue dans laquelle Rambo se fond pour se cacher. Enfin, dans *Rambo III*, la primitivité de Rambo se fait tribale, lorsqu'il se bat aux côtés des moudjahidins afghans, et partage leurs jeux (à cheval, il attrape un mouton avant ses adversaires). Néanmoins, Rambo n'est pas seulement un bon "sauvage" : s'il refuse d'utiliser les gadgets sophistiqués de Murdoch dans le second film de la franchise, il n'en abandonne pas pour autant toute technologie. Rambo tire à l'arc, certes : mais les pointes de ses flèches sont explosives, et répondent d'un dispositif sophistiqué. Et si les récits s'emploient à ancrer le personnage de Rambo dans son environnement naturel, la promotion des trois premiers films s'est en revanche attachée à détailler les arsenaux

---

<sup>430</sup> La mythologie grecque est en effet riche en héros sortis droits de la terre (les Spartes) ou modelés dans la terre (Pandora), quand ils ne sont pas enfantés par Gaïa elle-même, cf. VERNANT Jean-Pierre, *L'univers, les dieux, les hommes : Récits grecs des origines*, 1999, p. 19-20 ; 53 ; 78.



employés dans chaque production<sup>431</sup>. La construction du personnage de Rambo montre que les aspects naturels et machiniques peuvent cohabiter : le héros sort de la terre, mais c'est pour mieux occire ses ennemis - car si Rambo, contrairement au Terminator, n'expose jamais de squelette métallique, il se définit tout autant comme une machine à tuer<sup>432</sup>. Chez Rambo, enfin, ce conflit entre nature et technologie, entre primitivisme et maîtrise, se construit de manière interne, pour former l'image d'un " *bon sauvage* " *high-tech*<sup>433</sup>. Le *buddy movie*, en s'appuyant sur l'association de deux personnages, extranise ce conflit. Dans *Tango & Cash*, l'aspect sauvage de Cash (Kurt Russell) est contrebalancé par le style apprêté de Tango : ces deux corps extrêmes associés fonctionnent comme les deux pôles entre lesquels le héros se doit d'exister. On retrouve cette dichotomie dans *Lethal Weapon* ; c'est paradoxalement l'homme blanc (Mel Gibson) qui charrie une énergie débordante, excessive, tandis que son partenaire Afro-Américain (Danny Glover) est un parfait père de famille, sage et mesuré. Nous pouvons observer ici que ce régime d'oppositions comporte en réalité trois termes : l'homme sauvage, l'homme domestiqué, et la machine. Nous laissons ici l'opposition entre les deux premiers termes, puisque nous la retrouverons dans un prochain chapitre, pour revenir et conclure sur la corporéité impossible d'Arnold Schwarzenegger.

#### - LE CORPS MUSCLÉ DÉCALÉ

Nous avons vu précédemment que Schwarzenegger possède un corps primitif, dont l'origine est connectée à la forge. Le corps de l'acteur peut également, à la manière de Stallone dans *First Blood: Part II* fusionner avec le décor : c'est la ligne de *Predator*, dans lequel un Schwarzenegger couvert de boue se bat contre un extra-terrestre aux propriétés de camouflage hors du commun. Ici, le héros doit ne faire qu'un avec son environnement, à la manière de Rambo fondu dans une colonne de glaise pour surprendre son ennemi. Néanmoins, cet exemple fait plutôt figure d'exception, car Schwarzenegger présente le plus souvent une corporéité décalée, "*bigger than life*", et

---

<sup>431</sup> LICHTENFELD Eric. op. cit., p. 83.

<sup>432</sup> Nous pouvons aussi relever que lorsque le colonel Trautman, mentor de Rambo, tente de déverrouiller la situation de crise générée par ce dernier et les policiers, il s'entend répondre par Will Teasle : "*Voilà qui est formidable. Colonel, vous êtes simplement venu ici pour comprendre pourquoi une de vos machines a pété une durite !*" ("*That's just great. Colonel, you came out here to find out why one of your machines blew a gasket!*").

<sup>433</sup> "*high-tech 'noble savage'*" in TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 125.

instaure du coup un rapport d'échelle déséquilibré au monde. James Cameron, qui a dirigé l'acteur à deux reprises, pointe les difficultés posées par ce corps exceptionnel :

*Avec Arnold, le film est devenu hors-normes. Je me suis retrouvé sur le plateau, à faire des choses que je n'aurais pas pensé faire - des scènes qui devaient tenir de l'horreur, et qui ne le pouvaient pas, parce qu'elles devenaient trop extravagantes*<sup>434</sup>.

En somme, le corps d'Arnold Schwarzenegger n'est adéquat pour l'action héroïque qu'à la mesure de son inadéquation, tant son corps, par son échelle, sa mesure, semble voué à être décalé - ce qu'enregistrent les récits qui lui offrent souvent une origine mythique, mystérieuse ou artificielle.

Ainsi, dans *Commando* (film dont le titre n'est programmatique que sur le mode du contre-pied), Schwarzenegger incarne John Matrix, un ancien militaire dont la fille est kidnappée par une équipe de malfrats au service d'un dictateur sud-américain en exil. Ce dernier espère le forcer à tuer le dirigeant légitime d'un pays inconnu pour prendre sa place. Matrix prétend obéir, mais s'échappe avant son embarquement vers l'Amérique du Sud et va méthodiquement remonter la chaîne de ses ennemis pour les exterminer un à un et sauver sa fille. Le sauvetage proprement dit a lieu dans la riche propriété d'*El Presidente* : cette localisation nous sort de la jungle du film de guerre (dont hérite l'Action), mais nous extrait aussi du milieu urbain, l'autre décor de choix du genre. La rupture est particulièrement manifeste dans la rencontre du corps, tel qu'il est harnaché, avec son environnement. En effet, Schwarzenegger est équipé comme un soldat pour la guerre : nombreuses armes à feu, mitraillettes, grenades, lance-roquettes et autres armes d'assaut. La première phase de l'attaque consiste à détruire des avant-postes protégeant la propriété - jusque là, nous sommes encore dans l'imagerie de guerre. Puis, une fois sur les terres d'*El Presidente*, un décalage s'opère: Schwarzenegger se bat littéralement au milieu des roses. Conformément au titre, c'est bien une opération militaire qui se déroule : mais par son inscription, elle prend un sens différent.

---

<sup>434</sup> "With Arnold, the film took a larger-than-life sheen. I just found myself on the set doing things I didn't think I would do - scenes that were supposed to be purely horrific that just couldn't be, because now they were too flamboyant", in SHONE Tom. *Blockbuster*. op. cit., p. 142.



fig. 48.1



fig. 48.2

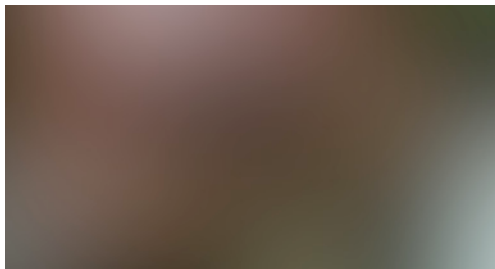


fig. 48.3

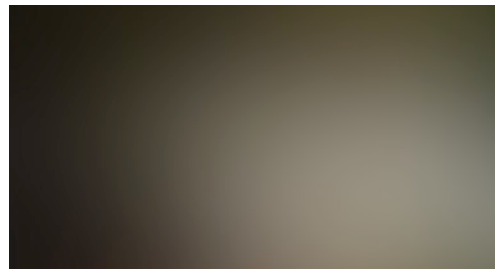


fig. 48.4

fig. 48 : Un corps impossible, contextualisé de manière improbable dans *Commando*.

Placer Schwarzenegger, torse nu et bardé de grenades, à côté de rosiers taillés relève d'une combinatoire fantaisiste qui ne fait qu'amplifier une qualité intrinsèque du corps de l'acteur<sup>435</sup> (fig. 48). Pour autant, on ne se situe pas encore au niveau de l'ironie qui caractérisera *Last Action Hero* : le film ne détourne pas un poncif, il l'inverse. Aux étendues que constituent le désert ou la jungle, *Commando* substitue un espace ouvert et quadrillé, ordonné et presque kitsch. Le décalage ne s'arrête pas là : la propreté du jardin (éphémère, étant donnée l'arrivée du colosse) justifie même la présence d'une cabane de jardin, dont les usages vont être multiples. Elle lui sert de refuge alors qu'il est blessé<sup>436</sup>, mais surtout lui fournit une série d'outils dont le détournement - comme précédemment celui des machines-outils - va lui permettre de se défendre lors de corps à corps avec ses ennemis. C'est un autre poncif du film d'action : le lieu fortuit d'un combat va fournir tous les accessoires nécessaires à des mises à morts douloureuses et

<sup>435</sup> On lit à l'entrée "Arnold Schwarzenegger" du Dictionnaire des interprètes de films d'action publié en 1998 par *Positif* : "Toutefois, à nos yeux, ce pré-géniteur n'a pas encore tourné de purs films d'action, car sa force étant plus grande que sa nature, elle ne peut s'exercer que dans des situations à mille lieux de l'ordinaire" ; l'acteur constituerait un "paradoxe actif". Nous retenons cette dernière remarque, bien qu'étant réservée sur la non-appartenance de l'acteur au genre, in BENALLAL Mehdi, BERTHOMIEU Pierre, CIEUTAT Michel, DAHAN Yannick, VIVIANI Christian. Dictionnaire des interprètes de films d'action. *Positif*, 1998, p. 89.

<sup>436</sup> Cela est très rare dans le cas d'Arnold Schwarzenegger : autant Stallone est régulièrement torturé, blessé, autant Schwarzenegger est globalement imperméable aux balles.

spectaculaires. Ainsi, Stallone se bat dans une cantine dans *Tango & Cash* en utilisant bains de friture et broches pour occire ses ennemis. Dans *Commando*, ce topos quelque peu anecdotique va achever de signaler l'étrangeté du corps héroïque. Ainsi, Schwarzenegger va d'abord planter une fourche dans la poitrine d'un premier soldat, puis en scalper un autre au moyen de la roue dentée d'une scie circulaire, utilisée comme un boomerang. Puis, il empale un nouvel ennemi avec une pioche, avant de couper le bras d'un dernier malheureux avec une machette. Cette séquence joue le rôle d'intermède, et rappelle dans ses modalités la comédie musicale. Dans ce genre, le continuum narratif s'interrompt<sup>437</sup> en effet le temps d'une séquence chantée et dansée, et il est fréquent de voir les personnages s'emparer d'objets, dont la présence est par ailleurs justifiée par le récit, pour agrémenter la performance. Pensons seulement au numéro de Celeste Holme et Frank Sinatra dans *High Society* (Charles Walters, 1956) : en chantant "*Who Wants to Be a Millionaire?*", les deux personnages incarnés par les acteurs s'approprient les objets luxueux disposés ça et là sur la table d'un buffet. Ces objets s'intègrent au numéro, en permettant des poses (Sinatra détourne deux coupes de champagne, pour en faire des jumelles), des actions (Holme empêche Sinatra de chanter, en le nourrissant de caviar), des changements de registre musical (un éventail devient le prétexte à un numéro de claquettes) et des ponctuations sonores (le son d'un couvercle sur un récipient, la voix de Holme amplifiée lorsqu'elle chante dans une soupière). L'exemple peut sembler fort distant du sujet qui nous préoccupe, et la liste des écarts de genre et de style serait fournie. Mais fondamentalement, une distinction retient notre attention : ici, les objets sont directement liés au propos du film et plus spécifiquement du numéro, qui affirme la vanité des possessions matérielles utilisées et les détournant de façon effrontée, à la manière d'un jeu d'enfant. Dans *Commando*, l'usage des objets trouvés est tout aussi fortuit sur le plan de l'action (les objets sont là, ils doivent être utilisés), que sur le plan du sens (l'usage des outils des jardin relevant d'une certaine gratuité).

Le procédé permet néanmoins de rompre la monotonie du champ/contrechamp occasionnée par les séquences de tirs, et l'usage unique d'armes à feu. Celles-ci retournent au centre de l'Action, lorsqu'à l'issue de ce passage, Arnold reprend sa course dans les rosiers. La présence musculaire de Schwarzenegger, beaucoup plus que celle de Stallone, suggère donc un impossible teinté d'absurde : la limite n'existe pas seulement

---

<sup>437</sup> La rupture est surtout formelle, dès lors que l'expression devient chantée plutôt que parlée dans la comédie musicale : il ne faut pas comprendre ici que le numéro a valeur d'interlude, puisque les séquences musicales participent activement, dans ce genre, à faire progresser le récit.

du côté de l'exploit, mais aussi à l'intérieur d'un impensable qui est ici rendu plus visible par le rapprochement cocasse avec les rosiers ou les accessoires de jardinerie. Le "tout est possible" de ce corps est poussé dans ses retranchements avec *Junior*, qui introduit un Schwarzenegger "enceint" : cette limite absurde illustre bien le ton des films des années 90, qui font quasiment tous feu de cet humour métanarratif en éclipsant le personnage pour mieux laisser voir *Arnold acteur d'action*. En insistant sur l'aspect improbable de situations mettant en scène un corps qui l'est tout autant, *Commando* "normalise" certaines scènes pourtant touchantes d'artificialité. Ainsi, le spectateur qui a ricané à la vue de Schwarzenegger s'appliquant, en souriant, à nourrir un faon avec sa fille (Alyssa Milano) verra ce sentiment de décalage se renforcer à la fin du film : l'acteur porte bien l'Action à son niveau d'impossible, mais celui-ci touche à la fantaisie plus qu'au spectaculaire : le merveilleux de l'Action rejoint celui du bonheur familial (fig. 49).

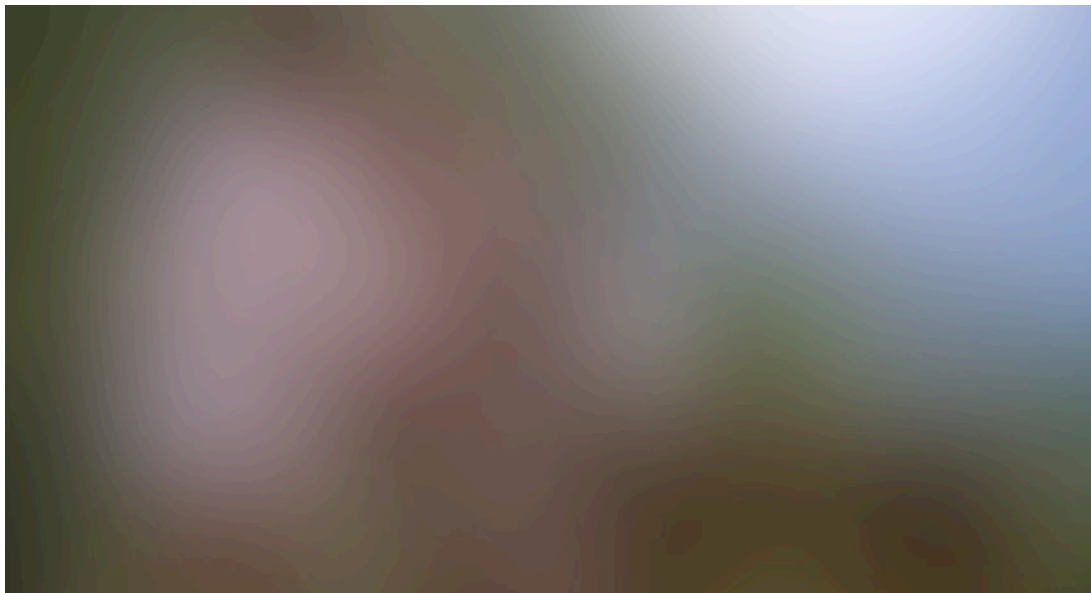
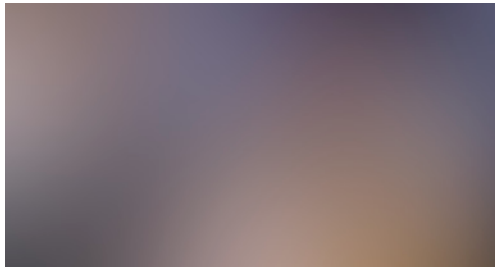


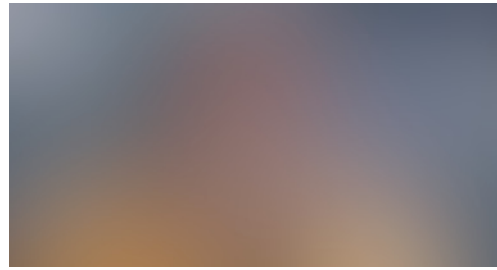
fig. 49 : Un décalage permanent, quand l'impossible de l'Action croise celui du bonheur familial dans *Commando*.

---

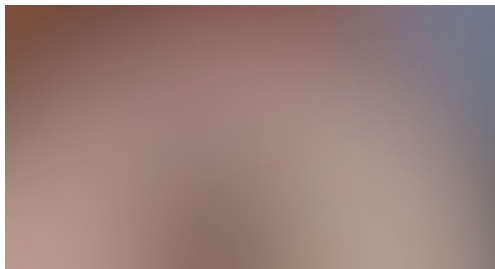
L'apparence musclée de Schwarzenegger passe ainsi d'une existence héritée de la mythologie antique à celle d'un corps auquel on ne peut pas croire. Verhoeven appuie d'ailleurs lui aussi sur cet aspect impossible, dans une scène de *Total Recall*. Il s'agit une fois encore d'une scène de camouflage, qui justement appuie sur une limite du corps de Schwarzenegger, en s'interrogeant : comment un colosse peut-il se cacher ?



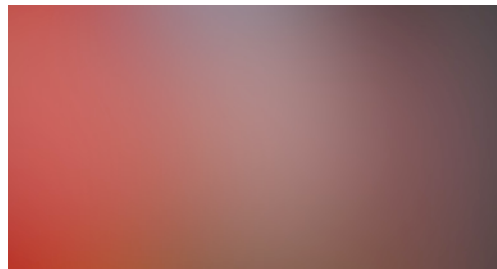
*fig. 50.1*



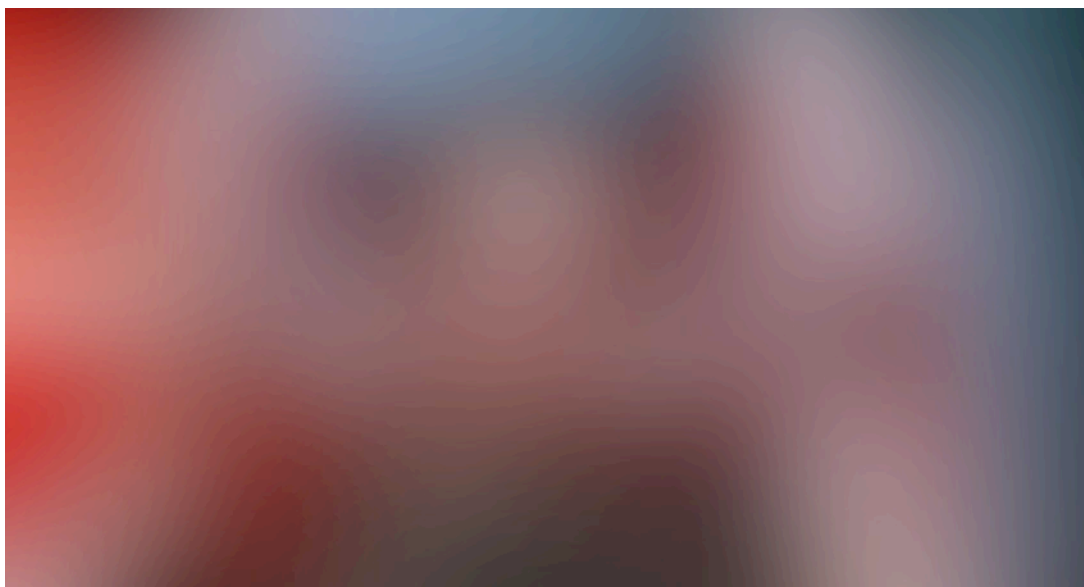
*fig. 50.2*



*fig. 50.3*



*fig. 50.4*



*fig. 50.5*

*fig. 50 : Un corps se révèle le contenant d'un autre - seul un corps obèse peut contenir la plastique d'Arnold Schwarzenegger dans Total Recall.*

---

Dans l'univers de science-fiction qui est celui de *Total Recall*, il est possible pour le personnage de Quaid de se dissimuler dans un corps plus grand, un corps-costume qui prend la forme d'une grosse dame (fig. 50). Schwarzenegger n'est donc pas déguisé, il est habillé par un autre corps qui l'avale entièrement, avant de se détraquer et de peler sous les yeux de ses poursuivants. Une telle scène contribue à définir le corps de Schwarzenegger tel que la scène des rosiers l'avait posé : ce corps existe par le muscle,

par l'exhibition de ce muscle. Celui-ci est trop visible - il semble dévorer les plans dans lesquels il s'inscrit - et manifeste donc sans cesse son impossible. Ce corps est si imposant que les films qui le mettent en scène reviennent fréquemment sur la nécessité de sa division ou de sa reproduction, en le faisant enfanter dans *Junior*, ou en lui accolant un jumeau disgracieux (Danny de Vito dans *Twins*).

En affirmant contre vents et marées l'existence de ce corps trop grand qui ne coïncide avec rien, les films d'Action divergent de la seule violence à laquelle on les associe souvent pour se rapprocher d'une pensée magique. Ainsi, le muscle est tout aussi fantasque que l'usage des outils de jardin, qui se succèdent comme sortis d'un chapeau. Mais le ridicule est ici assumé, et forme un pendant paroxystique à une autre limite du corps, elle située de façon plus prévisible du côté de l'exploit.

#### - LE CORPS MUSCLÉ DÉNUDÉ

Nous avons jusqu'à présent écarté l'érotisme éventuellement associé au muscle, mais l'ambiguïté du rapport à la peau que nous avons analysé laisse entrevoir la difficulté de cette rencontre. *A priori*, la muscularité des héros bodybuildés pourrait laisser supposer que ces corps sont désirables et peuvent susciter le désir du spectateur. Pourtant, il s'avère que non seulement le héros musclé n'est pas érotique, mais qu'il va même à l'opposé d'une telle connotation. Pourtant, le corps musclé incite à la nudité : autant les super-héros montrent leur muscles sous un costume-peau, autant le genre Action repose sur la visibilité du muscle en tant que tel, souvent huilé comme dans les concours de culturisme, ou recouvert de sueur, poussière et sang. À première vue, ces héros n'ont de toute façon pas le temps pour une scène érotique qui constituerait un écart hors de leur trajectoire. Dans les actioners des années 80, le corps masculin est érotisé, mais cette érotique est rarement actualisée dans le cas des deux acteurs emblématiques. La femme est inexistante (*First Blood*, *Red Heat*), ou mise hors-jeu très tôt dans le récit (*Rambo: First Blood Part II*, *Collateral Damage*). Dans le cas de Schwarzenegger, les personnages féminins qui l'accompagnent sont souvent des mères, à l'intérieur de ces scénarii "familiaux" développés dans les années 90 et après (*True Lies*, *The Sixth Day*). En somme, les personnages féminins sont plutôt présents pour tempérer l'érotique des corps de Stallone et de Schwarzenegger, en affirmant leur hétérosexualité. Ainsi, le personnage de John Matrix dans *Commando* nouera une relation avec une femme, mais comme souvent dans l'Action, son développement est laissé à l'après du

film. Il s'agit moins dans ce dernier film de trouver une femme qu'une mère pour sa fille qu'il vient de sauver des malfrats.

Nous avons précédemment évoqué la lecture de ces corps par la critique *gender*. Celle-ci revendique l'idée que ces corps sont bien érotiques, ce qui les expose à une certaine équivoque. Les héros puissants, qui dominent leur environnement par un regard tout puissant deviennent, dans les actioners des années 80, des objets pour le regard du spectateur<sup>438</sup>. Ainsi exposés, selon des modalités qui de fait concernaient jusqu'alors surtout des femmes, ils seraient *féminisés*, ou à tout le moins, la représentation ouvrirait une brèche à l'incertitude quant à l'identité sexuelle des personnages. Que ce soit pour désamorcer les aspects homoérotiques de ses propres représentations ou non, il faut constater que le film d'Action impose un héros biface, à la fois auteur d'une action destructrice, par le corps, et objet d'un regard fasciné par les qualités de ce corps. Les actioners alternent ainsi les scènes de fusillades, au rythme du champ-contrechamp, des vues des ennemis qui tombent et du héros toujours debout qui génère les rafales meurtrières avec une arme imposante. En plan américain ou rapproché, le héros est alors vu en plein effort. Un autre topos consiste à faire se succéder des gros plans courts des muscles, de leur plis, jusqu'à voir les gouttelettes de sueur perler sur la peau. Un aller-retour s'opère ainsi entre des démonstrations de force (traditionnellement codées comme masculines) et une mise en spectacle du corps, à d'autres fins que l'examen de ses capacités hors normes.

La scène d'équipement du héros, précédemment commentée, occasionne donc fréquemment un premier déshabillage qui le laisse en débardeur (souvent de couleur blanche) - celui-ci pouvant au choix faire partie de l'action (jusqu'à devenir emblématique, comme dans *Die Hard*, mais aussi dans *The Rock*) ou être combiné à d'autres éléments (un blouson de cuir pour Arnold Schwarzenegger dans *Raw Deal* et Stallone dans *Cobra*). Ce débardeur blanc, récurrent dans le film d'action, est un moyen terme, qui permet à des acteurs musclés mais pas bodybuildés (Keanu Reeves dans *Speed*, Bruce Willis) de montrer leur musculature sans être *nus*. Ce vêtement n'est pas vierge de connotations : il renvoie directement à la masculinité sauvage et excessive de Marlon Brando dans *A Streetcar Named Desire* (Elia Kazan, 1951, en fig. 51).

---

<sup>438</sup> Yvonne Tasker a notamment avancé cette idée, in TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 114.





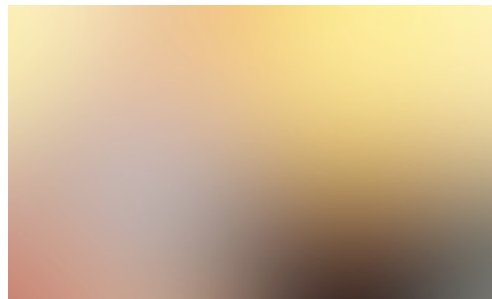
*fig. 51.1*



*fig. 51.2*

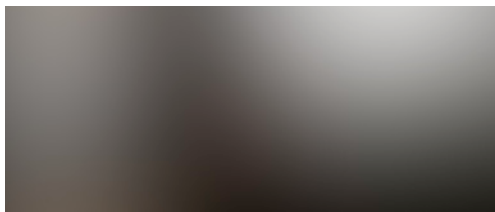
*fig. 51 : Marlon Brando associe le débardeur et le tee-shirt à un modèle viril dans A Streetcar Named Desire (1951).*

---

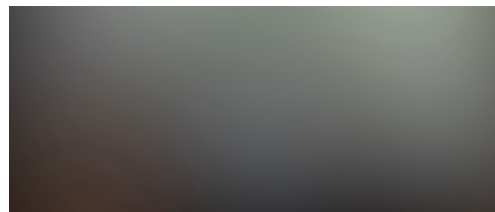


*fig. 52.1*

---



*fig. 52.2*

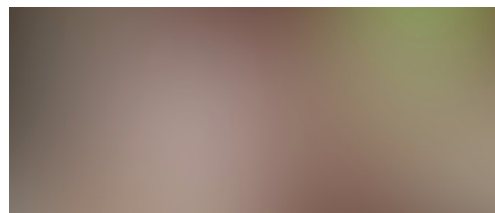


*fig 52.3*

---



*fig. 52.4*



*fig. 52.5*

*fig. 52 : Tee-shirts et débardeurs dans le film d'action : des éléments iconiques.*

*fig. 52.1 : Keanu Reeves dans Speed (1994).*

*fig. 52.2 et fig. 52.3 : Sylvester Stallone dans Rambo: First Blood Part II (1985).*

*fig. 52.4 et fig. 52.5 : Bruce Willis dans Die Hard: With a Vengeance (1995).*

---

Pour autant, les héros d'action ne semblent pas hériter de la charge érotique contenue par la persona de Brando.

La récurrence de ce vêtement a été observée, notamment par Jeffrey Brown dans un article consacré aux héros d'action dans leur relation au genre. Il observe :

*[Le] maillot de corps noir est visible lorsqu'il porté par Stallone dans la série des Rambo, Bruce Willis dans Die Hard, ou encore par des femmes musclées et masculines, telle que Linda Hamilton dans Terminator 2 et Rachel McLish dans Aces: Iron Eagles III. Ce maillot de corps noir, qui est devenu l'habit standard dans le genre, est fonctionnel dans sa capacité à révéler le corps du héros. Le maillot est très littéralement un maillot de muscles, qui expose le corps gonflé du héros ou de l'héroïne<sup>439</sup>.*

Ce débardeur blanc ou noir tient du cliché du film d'action et permet de "fixer" l'identité du personnage, de la signer, à la manière du chapeau de cow-boy ou du costume du gangster (fig. 52). Au-delà de ce faire-image, le débardeur présente une ambiguïté, puisqu'il habille autant qu'il dévoile : il représente un pas de côté par rapport à l'image du bodybuilder, qui s'expose quant à lui torse nu, mais semble aussi, paradoxalement, ajouter à la muscularité du héros : c'est le sens du "*muscle shirt*", ici évoqué. Devenu vêtement, le muscle va jusqu'à se confondre avec la parure qui l'habille.

Nous retrouvons ici cette ambiguïté entre spectacle de l'exploit (masculin) et spectacle du corps (féminin), cette fois appliquée au muscle. Le muscle est plus visible quand la peau est nue, mais fonctionne aussi comme processus de voilement, puisque qu'il fonctionne comme vêtement. Ce muscle se suffit donc à lui-même pour les acteurs plus volumineux, et il est fréquent de voir Stallone et Schwarzenegger torse "nu" : car le muscle démesuré, nous l'avons vu, habille. Le héros musculaire, en exposant son corps, s'expose à une érotisation et objectification de sa personne ; en même temps, la forme renouvelée du muscle dans le film d'action correspond à une absentéisation de la nudité (le muscle habille) mais ne suscite pas le désir comme le ferait un véritable habit (on ne peut pas désirer savoir ce qu'il y a sous le muscle, puisqu'on le sait). Les acteurs semblent d'ailleurs conscients de ce devenir-vêtement du muscle : dans *Pumping Iron*,

---

<sup>439</sup> "[a] black undershirt is worn by Stallone in the Rambo series, Bruce Willis in Die Hard, and such muscular/masculine women as Linda Hamilton in Terminator 2 and Rachel McLish in Aces: Iron Eagles III. This black undershirt, which has become the standard costume of the genre, is functional for its ability to reveal the hero's body. The shirt is quite literally a muscle shirt, putting the hero or heroine's pumped-up body on display", in BROWN Jeffrey A. Gender and the Action Heroine: Hardbodies and the "Point of No Return". *Cinema Journal*, 1996, p. 64.

Schwarzenegger parle "*de mettre plus de deltoïdes*"<sup>440</sup>, mais évoque aussi son corps comme une sculpture d'argile<sup>441</sup> : la pensée du corps comme statue, ou comme masse à habiller, semble presque à la vue du documentaire préexister à sa mise en image dans les films d'Action.

Le problème inverse de la mesure de la nudité s'est posé au cinéma classique. Selon Éric de Kuyper, alors que la visibilité du corps féminin était très réglementée par le Code Hays en raison de sa suggestivité, la nudité masculine était plutôt occultée à cause de son ridicule potentiel<sup>442</sup>. Le code réglait la taille des décolletés et des échancrures, de façon à limiter l'attrait du nu féminin. À l'opposé, la nudité masculine lorsqu'elle apparaissait était vite teintée de comique : il en va ainsi, par exemple, de la peau rendue visible entre la chaussette et le bord du pantalon<sup>443</sup>, dont la révélation accidentelle ne se fait pas le relais d'un quelconque désir. Les héros sont donc rarement mis à nu (même partiellement), pour éviter le ridicule ou la féminisation qui pourrait accompagner ce processus. Revenons momentanément au *western*, et à l'une de ses figures, John Wayne : il faut constater que le torse de celui-ci apparaît rarement. Cependant, la force symbolisée par cette partie du corps est bien suggérée, mais dans le langage, notamment lorsque Ethan Edwards est surnommé "Big Shoulders"<sup>444</sup> (*The Searchers*).

La nudité partielle qui existe dans le film d'action, si elle fait preuve d'une acceptation plus grande par rapport à la représentation du corps des hommes, ne s'expose que selon certaines modalités. Elle est toujours partielle, et revient dès lors à couper le corps en deux. Cette nudité est donc celle, exclusive, du torse et fait donc écho au couvrement *a contrario* des jambes. Là aussi, le corps du héros rejoint une visibilité de

---

<sup>440</sup> En anglais : "*to put on more deltoids*", le verbe "*to put on*" renvoyant plus explicitement au domaine de l'habillement.

<sup>441</sup> "*Les bons bodybuilders réfléchissent de la même manière... qu'un sculpteur. Si on y pense, on se regarde dans le miroir et on se dit, d'accord, j'ai besoin de plus de deltoïdes... pour que les proportions soient justes, et... vous vous entraînez pour mettre plus deltoïdes, tout comme un artiste viendrait ajouter de l'argile de part et d'autre*" ou dans la version originale, plus parlante : "*The good bodybuilders have the same mind...that a sculptor has. If you analyze it, you look in the mirror and you say, okay, I need a bit more deltoids...so that the proportion's right, and... you exercise and put those deltoids on, whereas an artist would just slap on some clay on each side*".

<sup>442</sup> DE KUYPER Éric. Le corps, fabrication Hollywood. *Trafic*, 1997, p. 133.

<sup>443</sup> Ibid.

<sup>444</sup> THOMAS Deborah. "John Wayne's Body". 1996, p. 79. Cependant, selon Deborah Thomas toujours, nous pouvons noter, toujours selon le même auteur, que ce torse, pour autant qu'il est invisible est exposé à de nombreux traitements de choc. Stallone est ainsi mis à l'épreuve de câbles électriques, torse nu, tandis que John Wayne reçoit nombres de flèches en cet endroit précis du corps.

figurine, d'*action figure*, tant la typologie est récurrente : nous la trouvons aussi bien chez Rambo, que dans la plupart des films de Schwarzenegger, pour la retrouver chez Hulk. Ce dernier détruit toujours ses vêtements en se transformant, sauf le pantalon, qui, même réduit à quelques haillons, s'accroche encore au corps. Il est très rare que le bas du corps se découvre, et quand cela arrive, cela se déroule dans un temps très court : Schwarzenegger porte ainsi un slip de bain pour accoster sur l'île où sa fille est retenue captive (dans *Commando*) : mais très vite, une "scène d'équipement" redonne au corps sa visibilité familière, entre torse nu et pantalon opaque<sup>445</sup>. Ce couvrement minimal ne semble d'ailleurs possible qu'en raison du passé de bodybuilder de l'acteur : le slip de bain renvoie ici au domaine sportif, pas à celui, plus ambigu, du sous-vêtement. De Kuyper pose quant à lui que cette exposition prolongée du torse constitue un héritage de la fascination pour la poitrine féminine :

*Le décolleté sera donc un des grands thèmes de l'iconologie érotique hollywoodienne. Il reviendra hanter l'image en miroir du corps masculin, qui, tout en affirmant d'autre part avec force que cette poitrine-là est "vierge" de toute tabouisation, ne pourra cependant s'empêcher de faire appel à un genre d'artifice équivalent : c'est le torse nu, l'érotisme du beef-cake<sup>446</sup>.*

Si l'auteur parle d'érotisme, nous trouvons, à l'endroit de notre étude sur les héros, que la notion fait problème. Le terme même de "*beef-cake*" complique l'idée d'érotisme, pour évoquer un attrait carnassier, voire obscène.

Quand à la dissimulation des jambes, elle peut être expliquée de différentes façons. Si nous suivons l'analyse de De Kuyper, les jambes des hommes au cinéma revêtent davantage une connotation comique. Logiquement, on les voit moins souvent nues quand il s'agit de valoriser héroïquement un personnage. De plus, les jambes d'un acteur sont un indice de sa taille réelle, que le plan américain permet de dissimuler lorsque celle-ci est considérée comme insuffisante<sup>447</sup>. Cependant, le pantalon est nécessaire pour

---

<sup>445</sup> Ce slip renvoie d'ailleurs très directement aux concours de culturisme, dans lesquels ce vêtement minimum permet au spectateur d'apprécier tous les muscles du corps.

<sup>446</sup> DE KUYPER Éric. op. cit., p. 134.

<sup>447</sup> La taille réelle de Sylvester Stallone a ainsi fameusement fait débat, même s'il n'est pas le premier (Alan Ladd, déjà, devait se tenir sur une caisse pour ajuster sa taille à celle des actrices ; cf. JULLIER Laurent, LEVERATTO Jean-Marc. op. cit., p. 39). Sur le site IMDb, il est indiqué que Stallone mesure 1,77 m. Cette information est généralement reprise sur le Web, mais n'empêche pas les débats (cette taille serait faussée par le port de chaussures adaptées). Récemment, la question a été relancée lors de la sortie de *The Expendables* en 2010. Sur l'affiche du film, il semble clair que la taille de Stallone a été modifiée, puisqu'il apparaît aussi grand que Bruce Willis et Dolph Lundgren

des raisons qui dépassent ces considérations. Ce vêtement, parfois sommaire, permet également de rendre au muscle un peu de sa nudité. Seul le contraste entre le muscle luisant et l'opacité du bas du corps parvient à rendre son aspect *nu* à un torse qui ne l'incarne plus - tant il est devenu vêtement (*fig. 53*). Ainsi, alors que le muscle perd le corps, la proximité d'un vêtement sombre permet de compenser cette perte de tangibilité.



*fig. 53.1*



*fig. 53.2*

*fig. 53 : La nudité des héros masculins se limite souvent au torse - Hulk est exemplaire de cette tendance, ici dans la version d'Ang Lee (2003).*

---

Les muscles, bien qu'ils obsèdent le film d'Action au point d'en constituer une signature, sont absorbés dans une visibilité plus générale du corps comme figurine<sup>448</sup>. Soustrait à l'effort physique que ses muscles sous-tendent, le corps héroïque du film d'Action est moins moteur de cette Action que fonction d'un mouvement. Restent les muscles, l'esthétique du torse nu associé au pantalon, qui permettent de garder un semblant de continuité entre le héros et son corps : avant d'être en action, le héros utilise son corps pour l'identification.

Le muscle fait donc partie d'une série d'éléments - explosions, environnement urbain, exploits - qui constituent l'iconographie d'un genre, même s'ils existent isolément en dehors de celui-ci. Nous avons traité du muscle bodybuildé comme d'un pan possible dans le vocabulaire visuel de définition du héros, et il nous faut donc nous demander ce qu'il advient des corps moins musclés, voire non musclés dans le genre

---

(1,83 m et 1,96 m respectivement). Cf. "Italian Stallion is boss: 'Expendables' director Sylvester Stallone made 'taller' for movie's poster" [ en ligne ]. New York Daily News. 2 août 2010.

<sup>448</sup> L'analyse de *Mission: Impossible III* de Cyril Beghin va dans ce sens : "*Réduit à un état de silhouette générique, figure noire battant bras et jambes dans les airs, il s'envole avec l'image*" ; Tom Cruise est également décrit comme un "*petit corps qui tombe*", in BÉGHIN Cyril. Pour une histoire des mouvements (3) : L'étendue des actions. *Cahiers du Cinéma*, 2006, p. 91.

*Action.* Par moins musclés, nous entendons les corps des personnages interprétés par Bruce Willis, Tom Cruise, Keanu Reeves, etc. Il en effet beaucoup plus rare que le héros ne soit pas musclé *du tout*, même si les acteurs cités ci-dessus présentent des corpulences et des morphologies différentes. Pour le moment, nous nous concentrerons sur ces corps qui sont plus évidemment héroïques, mais dont le traitement du muscle rompt avec les présupposés du muscle bodybuildé comme nous les avons précédemment exposés, voire, devient secondaire. Il s'agit donc de saisir les corps dans leur entier, de ce qui peut les affecter, les habiter - et pas seulement de ce qu'ils *incarnent*. Si le muscle parvient à faire corps, que peut le corps sans le renfort systématique du muscle hyperbolique ?

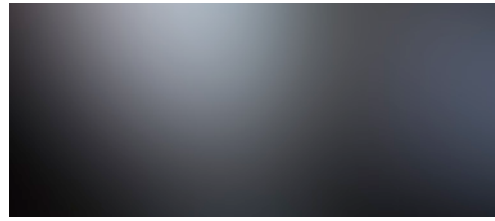
## 3.2 Au-delà du muscle, d'autres états possibles ?

### 3.2.1 CORPS CAOUTCHOUTEUX ET PUNCHING-BALLS

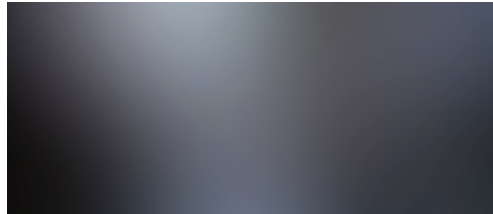
John McClane (*Die Hard*) est souvent décrit comme un anti-héros ; pourtant, il effectue bien le programme héroïque, conformément aux règles du genre. Dans le premier film, McClane parvient à sauver les otages des terroristes grâce à une série d'exploits physiques dont l'improbabilité n'a rien à envier aux films de Stallone ou Schwarzenegger. Si McClane peut être considéré comme héros, à condition de moduler cette qualification par le terme "anti", c'est parce que tout dans son action, fût-elle extraordinaire, s'accompagne d'une souffrance du corps. Cette souffrance est exposée, contemplée, et contrairement à un Rambo qui subit la torture (*Rambo: First Blood Part II*) de manière noble, en goûtant sa douleur, McClane semble meurtri par cette perpétuelle agression physique. La scène célèbre où il doit, pour échapper aux balles de ses poursuivants, courir pieds nus sur un sol jonché d'éclats de verre est exemplaire de cette résignation qui maille le parcours du héros (*fig. 54*).



*fig. 54.1*



*fig. 54.2*



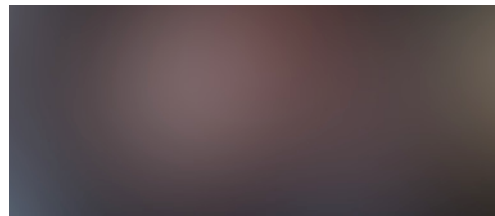
*fig. 54.3*



*fig. 54.4*



*fig. 54.5*



*fig. 54.6*

*fig. 54 : John McClane vit un véritable supplice dans Die Hard : ses pieds sont coupés, puis doivent servir à détruire une nouvelle vitre, plus tard dans la narration.*

Ce dernier ne risque pas seulement la mort par les balles, ou les coups : chaque instant du parcours, y compris le plus simple déplacement, devient un calvaire. Celui-ci est amplifié par la scène qui fait suite à la course, où McClane, tout en parlant avec son contact à l'extérieur de la tour, entreprend d'extraire le verre de ses pieds ensanglantés. Le corps génère son lot d'exploits, mais doit en retour souffrir, d'une douleur qui dépasse celle de l'effort : l'Action brutalise le corps, sur d'autres modes encore que celui de la seule compression.

Celle-ci appartient en fait à un traitement plus général du corps : alors que les corps de Stallone et Schwarzenegger, malgré leurs différences, sont des solides dont il faut

garder l'intégrité, le corps de Bruce Willis en McClane, lui, tient du corps caoutchouteux. Tel le roseau qui plie mais ne brise pas, McClane encaisse tous les chocs : il absorbe plus de coups qu'il n'en donne. Ce principe tend même à ridiculiser la figure du héros, dès lors que tout exploit se retourne en farce. Ainsi McClane, pour échapper à une explosion, se jette du haut d'un immeuble, la taille ceinte par une lance à incendie. Ce harnais de fortune ne cède pas : cette improbabilité-là tient de l'exploit. Cependant, alors que McClane échappe ainsi à la mort, la gravité l'attire contre la paroi vitrée de l'immeuble. Son corps s'écrase alors avec un bruit sourd, grotesque : le héros n'est pas mort, il continue d'avancer, mais pour cela, il a dû se cogner encore, voir la grandeur de son exploit immédiatement retournée. Et la situation est appelée à se répéter : pour retourner dans l'immeuble, il doit casser la vitre contre laquelle il vient de se cogner, avec ses pieds toujours ensanglantés. Le corps devient ainsi une sorte de *punching-ball*, que tous les éléments du film vont s'appliquer à frapper : ville, ennemis, tous semblent ligués contre le corps du héros. La critique Manola Dargis observait déjà :

*Dans les films d'action hollywoodiens tels que Die Hard ou Lethal Weapon, le héros est meurtri mais jamais vaincu : tel un clown en plastique gonflable, il rebondit et en redemande avec un sourire idiot*<sup>449</sup>.

Cependant, de façon remarquable, le corps de McClane souffre *avant* la série d'événements qui fait de lui un héros. Dès son arrivée à Los Angeles, il semble mal supporter son voyage en avion, et applique les conseils d'un autre passager pour se détendre. Ce corps ne souffre plus, il est intrinsèquement *souffrant*.

Au fur et à mesure des films, cet aspect s'affirme et culmine dans le troisième volet de la série. Dans ce dernier (*Die Hard with a Vengeance*, 1995) McClane n'est pas surpris par l'action, qui le cueille dans le lieu où il se trouve de façon fortuite (la tour Nakatomi dans *Die Hard*, l'aéroport de Chicago dans *Die Hard II*). La police vient chercher McClane car un terroriste réclame sa présence, sans quoi il déclenchera des explosions au hasard dans la ville de New York. Du début à la fin du film, McClane n'a de cesse de se plaindre d'un mal de tête, résultat de ses frasques de la veille. Ce mal de tête est fréquemment rappelé dans le discours de McClane, qui, comme toujours, se veut un flot ininterrompu, et devient donc une partie intégrante de son fonctionnement. L'exploit s'associe à la souffrance physique, mais semble aussi dépendre d'elle, paradoxalement. Le corps du

---

<sup>449</sup> "In Hollywood action pictures such as *Die Hard* and *Lethal Weapon*, the hero is bruised but never beaten: like an inflatable rubber clown, he bounces back with an idiot grin for more", in DARGIS Manola. "*Pulp Instincts*". 2000, p. 120.



héros est héroïsé malgré cette souffrance fonctionnelle, qui va de pair avec les qualités surhumaines mobilisées par l'exploit.

Ainsi, le personnage, s'il veut infliger une quelconque douleur à ses ennemis, doit d'abord la vivre dans sa propre chair. Mais la douleur peut prendre deux formes : dans le cas du verre coupant les pieds nus, elle rejoint une forme expiatoire qui n'est pas si éloignée de la torture au couteau endurée par Rambo (*Rambo: First Blood Part II*) ; en revanche, le mal de tête inverse l'aspect paroxystique de la douleur du héros, car il s'agit du mal le plus commun, une souffrance d'homme normal. Il se substitue à la "grande" douleur dans la hiérarchie des souffrances subies par le héros. Ainsi, le John McClane de *Die Hard With a Vengeance* est ligoté avec son *sidekick* Zeus (Samuel L. Jackson) à une quantité terrifiante d'explosifs et doit se libérer en un temps limité<sup>450</sup>, mais il pense avant tout à demander une aspirine à son ennemi. Ce mal de tête, cité régulièrement, participe d'un comique de répétition, mais renverse également l'ordre de grandeur qui organise traditionnellement le film d'action. Le récit expose le déséquilibre un corps, qui tout en restant parfaitement capable de se surpasser, fonctionne sur la base d'une douleur et de l'expression de cette douleur - car la référence au mal de tête vient alimenter la logorrhée de John McClane.

Plutôt que de parler dans ce cas d'anti-héroïsme - puisque le programme essentiel, alimenté par l'exploit, continue d'être effectué - nous préférons interroger le sens d'un corps héroïque qui maintient son héroïsme hors d'une efficience totale du corps. Certains héros possèdent des corps tout entiers orientés vers une efficace du geste, et nous avons analysé la figure de Schwarzenegger dans ce sens. Or, un personnage peut-il se révéler héroïque s'il possède un corps malade, ou un corps qui n'est pas tout entier tourné vers sa fonctionnalité ? Nous ne parlons pas ici d'un malade dont le combat contre la maladie tient de l'héroïsme, comme dans *Philadelphia* (Jonathan Demme, 1993), mais d'un héroïsme qui conserve son exigence de surhumanité malgré un corps malade - voire avec ce corps malade. Dans les études cinématographiques françaises mettant l'accent sur le corps du personnage en général, la maladie, ou pathologie, est souvent convoquée comme filtre d'analyse. Si la capacité fondamentale du cinéma est "d'enregistrer des corps"<sup>451</sup>, lesdits corps semblent préférer des formes dysfonctionnelles, malades ou monstrueuses.

---

<sup>450</sup> On reconnaît ici un topos typique du film d'espionnage. Le mal de tête se charge justement de requalifier l'acte.

<sup>451</sup> DE BAECQUE Antoine. Le lieu à l'œuvre, Fragments pour une histoire du corps au cinéma. *Vertigo*, 1996, p. 11.

Antoine de Baecque explique en effet :

*La propriété ontologique et définitive du cinéma est d'enregistrer des corps. Raconter des histoires à partir de ces corps revient à les rendre malades, monstrueux, et, parfois dans le même temps, infiniment aimables et séduisants*<sup>452</sup>.

Nicole Brenez lui fait par ailleurs écho :

*À prendre pour repère une formule de Freud qui date du début du siècle, "celui qui est malade dans son corps n'est possible sur la scène que comme accessoire, non comme héros", il apparaît avec toujours plus de clarté, aujourd'hui que les personnages sont en masse structurés par une pathologie quelconque - à commencer par l'athlète, dont la signification s'est complètement inversée depuis son interprétation classique comme bella figura, que l'histoire de la représentation du corps trouve dans la conquête visuelle de la maladie l'une de ses voies royales*<sup>453</sup>.

L'idée d'un corps héroïque et malade à la fois peut sembler contradictoire. Il semble cependant, selon Nicole Brenez, que la maladie peut être structurelle : l'héroïsme doit alors s'en arranger. Nous allons ainsi, en repérant les figures divergentes de la maladie chez le héros, nous demander si le héros peut être malade, et plus encore, s'il existe un héroïsme qui repose sur la maladie, voire même qui soit maladie. L'héroïsme comme pathologie pourra ainsi former une tendance du cinéma d'action plus récent.

### 3.2.2 L'HYPERTENSION : PRÉSENCE DU CORPS

Nous avons vu que les héros d'Action sont souvent qualifiés de "*nouveaux cowboys*", dans le sens où l'Action prolongerait par son programme l'idéologie de l'Ouest et l'héroïsme qui s'y rattache. Toutefois, la maladie est un thème rare dans le western<sup>454</sup>, qui lui préfère une faiblesse issue du vieillissement des corps. À l'inverse, le film d'Action exclut le plus souvent les corps âgés, vieillissants, mais compte une variété de corps malades. Dans le cinéma d'Action des années 80, ce phénomène est encore rare - la souffrance psychologique issue du traumatisme de guerre chasse la pathologie hors du corps, pour ramener une douleur exogène, du côté du masochisme et de la torture

---

<sup>452</sup> Ibid.

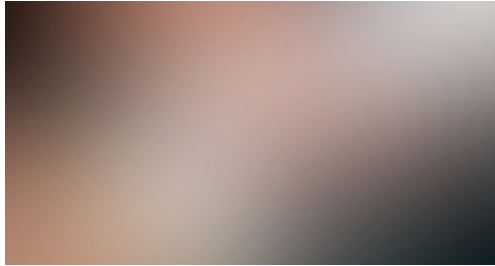
<sup>453</sup> BRENEZ Nicole. *De la figure en général et du corps en particulier*. op. cit., p. 19.

<sup>454</sup> Cf. VIVIANI Christian. *Le Western*. op. cit., p. 160.

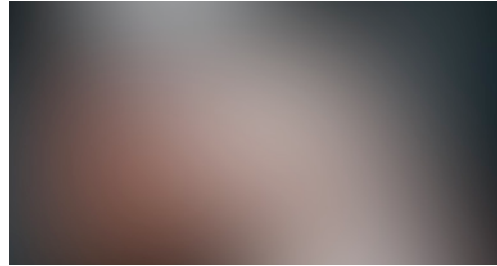
(Rambo dans *First Blood*). Dans *Escape from New York* et sa suite *Escape from L. A.*, on trouve cependant les premières occurrences d'une Action associée à la maladie. Snake Plissken (Kurt Russell), héros anarchiste, refuse de se plier à sa hiérarchie pour accomplir une mission. Pour l'y contraindre, les autorités lui injectent la souche d'une maladie foudroyante qui fera effet dans les vingt-deux heures. Dans le premier film, le virus est réel et Snake est sauvé à la dernière minute, tandis que ce dernier découvre dans *Escape from L. A.* qu'on lui a menti, et que le prétendu virus n'était qu'une simple grippe. Dans ces deux cas, plutôt isolés, la maladie sert à motiver l'action. L'obtention d'un remède devient la seule motivation de Snake Plissken, un anarchiste qui se refuse à aider les représentants d'un gouvernement qu'il méprise. Le virus est alors une version organique de la bombe, si souvent convoquée dans le film d'Action à qui elle imprime la structure du compte à rebours. Dans le cas des deux films de Carpenter, la maladie structure donc le film selon un motif connu qu'elle détourne, mais sans se manifester en tant que telle par le biais d'un symptôme. Notre attention se portera précisément sur ces symptômes et autres signes de maladie - c'est par là que nous avons introduit ces questions de fonctionnalité du corps, en analysant la fonction du mal de tête chez John McClane. Ainsi, alors que Snake Plissken est malade sans l'être, les autres personnages emblématiques du cinéma d'Action embrassent la douleur, mais évacuent la maladie. La douleur acceptée doit faire souffrir le corps, non l'amoindrir ou toucher ses capacités. Rambo peut être blessé, par exemple par une balle qui le traverse de part en part : mais toute blessure vient de l'extérieur, et s'envisage sous l'angle de la réparation (tel Rambo qui recoud son corps comme un vêtement). Quel est l'horizon du corps héroïque, dès lors que celui-ci se fonde sur son inverse ?

Les récents *Crank* (en français *Hypertension*, 2006) et *Wanted* (2008) proposent tous deux une vision du corps héroïque pathologique. Dans le premier cas, il s'agit encore cependant d'un cocktail de médicaments qu'un malfrat injecte au héros Chev Chelios (Jason Statham). Le poison tue son porteur dès que ce dernier voit son taux d'adrénaline baisser : le héros doit donc s'engager dans une course perpétuelle, et maintenir son excitation (par la violence, les drogues, ou les rapports sexuels) afin de ne pas mourir. Il s'agit au fond d'un scénario très proche de *Speed* - toutefois, le corps internalise ici l'exigence de vitesse. Alors que Snake Plissken incarnait le porteur silencieux d'une maladie qui ne se manifestait jamais, le corps de Jason Statham tout entier devient ici un symptôme. Le film emprunte largement à une esthétique proche du clip, multipliant des vues elles aussi atteintes par cette "hypertension" généralisée : le cadre n'est jamais fixe,

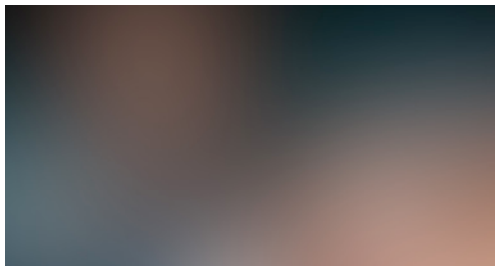
rarement orthogonal par rapport au sol ; les split-screens et transitions brutales articulent les scènes. Parmi la débauche d'effets que le film déploie par mimétisme avec le corps de son héros, nous retiendrons les zooms répétés sur la cage thoracique du personnage, qui par transparence révèlent une vue anatomique du cœur en train de battre : toute action est introduite par ce rappel didactique.



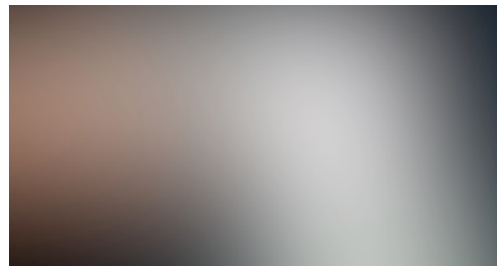
*fig. 55.1*



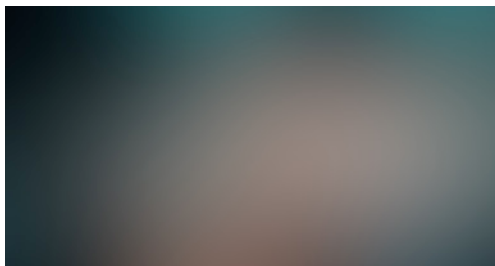
*fig. 55.2*



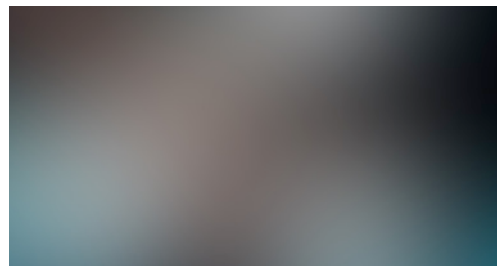
*fig. 55.3*



*fig. 55.4*



*fig. 55.5*



*fig. 55.6*

*fig. 55 : Les photogrammes de Crank s'avérant illisibles (vu le rythme rapide du montage du film), nous proposons pour illustrer le registre visuel de la franchise des photogrammes issus de Crank 2: High Voltage. Dans ce nouvel épisode, le personnage de Statham se voit voler son cœur, remplacé par une pompe artificielle.*

---

Nous retrouvons cette attention pour l'organe "cœur" dans *Wanted*. Wesley Gibson se présente comme un personnage banal, un employé de bureau anonyme qui déteste son quotidien. Il apprend un jour qu'il appartient à une guilde secrète d'assassins hors du commun, qui se chargent de tuer les individus menaçant l'avenir de l'humanité. Ces

guerriers tuent avec des armes à feu, mais se distinguent par une expertise de la trajectoire des balles, qui au lieu de suivre une ligne droite, prend une forme courbe prévues par ces tueurs surhumains. Toutefois, cette précision s'accompagne d'un état physique limite : le héros Wesley Gibson (James McAvoy), pour atteindre cet état de conscience, voit son rythme cardiaque se rapprocher de quatre cents pulsations par minute. Dans *Wanted* comme dans *Crank*, le poncif du battement du cœur qui accompagne traditionnellement la caméra subjective<sup>455</sup> devient ici le moyen, non pas de solliciter l'identification du spectateur, mais de signer l'exceptionnalité du héros. Le corps n'est plus alors seulement l'objet de notre regard, il devient le filtre d'une expérience physique. La maladie consiste dès lors à tempérer la fonction de l'Action comme spectacle d'exploits, pour mettre l'accent sur l'héroïsme comme expérience vécue, quitte à radicaliser ce principe : l'action est tellement vécue "de l'intérieur" qu'elle dépasse les limites de la peau, pour vivre le corps comme ensemble d'organes.

Le symptôme, qu'il soit induit par un poison (*Crank*) ou constitutif du corps (*Wanted*) est quant à lui requalifié : le signe de la maladie devient signe d'exceptionnalité. Alors que les corps de Chev Chelios et Wesley Gibson semblent bien *malades* - ils se soignent constamment, principalement à l'aide de médicaments - la faiblesse à proprement parler ne se situe pas du côté de cette maladie. Elle en prend d'abord l'aspect, en laissant Chelios et Gibson tituber au début des deux films. Puis, au fur et à mesure, l'héroïsme, encore une fois fondé sur l'Action et une rhétorique de l'exploit, surgit quand le héros reconnaît la maladie et l'adopte : la maladie n'est plus le trouble d'un corps, mais le moteur de son mouvement. Il est également significatif que l'organe sur lequel l'Action porte son attention soit le cœur : ce dernier revêt une fonction synecdotique par rapport au genre, dans le sens où son rythme pulsatile rappelle la nécessité pour les films du genre de "garder le rythme". Les films d'action, après 2000, tendent à s'éloigner, dans une certaine mesure, du bal de véhicules dont la collision constituait une majeure partie des films dans les années 80. *Terminator* a joué à cet égard un rôle capital, en réunissant le corps et la machine. Dans les années 2000, cette leçon est intégrée puisque le véhicule de choix n'est plus la voiture, ni le bus, c'est le corps, dont la vitesse et autres caractéristiques surhumaines sont identifiées à une maladie qu'il ne faut pas soigner, mais embrasser.

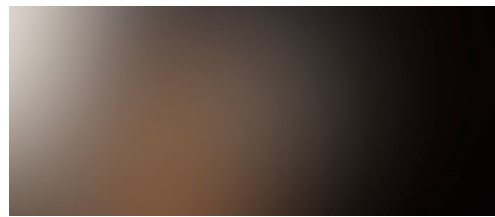
---

<sup>455</sup> On trouve notamment ce couplage du plan subjectif et du son du battement de cœur assez fréquemment dans le film d'horreur, ou dans des scènes décrivant le malaise d'un personnage, indépendamment d'un genre précis : c'est le principe de la focalisation interne.

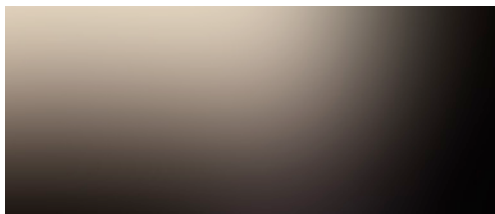
*Wanted* et *Crank*, en présentant deux personnages dont le rythme cardiaque représente la condition de leur héroïsme, semblent ramener le corps à une présence que la trajectoire avait su abstraire dans d'autres occurrences du film d'action. Dans le cas particulier de *Crank*, somme toute assez univoque, cette présence n'est pas tempérée, ou mise en tension. Par contre, *Wanted* utilise le corps malade, ou *maladivement héroïque*, de deux façons distinctes. D'un côté, nous l'avons vu, la maladie permet de recentrer l'attention sur le corps, comme machine organique, et plus seulement comme objet bodybuildé. Mais la maladie qui affecte Wesley Gibson permet paradoxalement de mettre à distance le corps, au moment où celui-ci semble plus présent que jamais. La trajectoire des balles n'est pas ici l'objet d'un examen scientifique comme elle a pu l'être dans certains films policiers ou séries télévisées : l'expertise, si elle existe, repose sur une identification à la balle comme corps de substitution. La trajectoire de la balle n'est plus seulement l'avant du meurtre (comme dans la plupart de ses représentations cinématographiques), ou la forme abstraite du déplacement d'un corps (*Matrix*) : elle devient un trajet affectif.



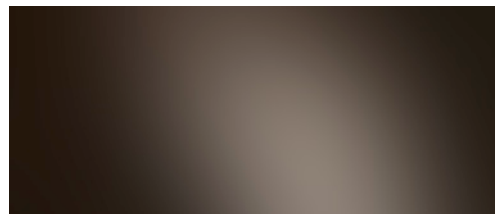
*fig. 56.1*



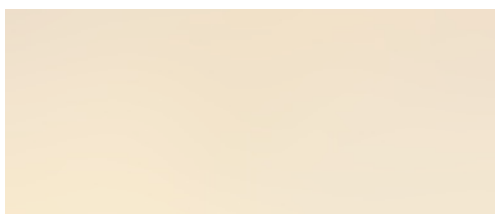
*fig. 56.2*



*fig. 56.3*



*fig. 56.4*



*fig. 56.5*



*fig. 56.6*

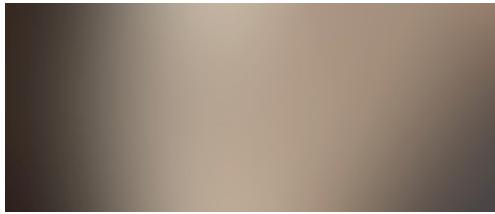


fig. 56.7

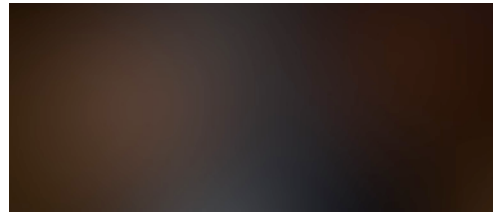


fig. 56.8

---

fig. 56 : Les balles possèdent des trajectoires courbes dans *Wanted*, qui sont suivies au plus près par la caméra (le plus souvent fictive) - ici à rebours de l'action.

Plusieurs scènes dans le film suivent le trajet de ces balles : la caméra, juste derrière le projectile, sort avec lui du canon<sup>456</sup>, et suit une longue course en zig-zag pour aller frapper de façon improbable (sinon impensable) une victime située à plusieurs kilomètres. Le cœur bat à grande vitesse pour atteindre l'état nécessaire à la réalisation d'un tel exploit : mais alors que physiquement, le héros atteint sa limite, il sort de lui-même et s'incarne dans un objet dont la raison est une fois de plus le déplacement perpétuel, jusqu'à l'accomplissement du parcours en apothéose. Nous pourrions nuancer, en précisant que, dans le cas de *Wanted*, les trajectoires sont courbes - ce qui pourrait introduire une nouvelle variation sur le principe du "boulet de canon" précédemment évoqué (fig. 56). Mais cette trajectoire, pour autant qu'elle est courbe, conserve une origine et une visée, un centre unique. Ses détours correspondent tout au plus à une variation rococo, un mouvement ornemental, à l'image des arabesques qui décorent les balles et les crosses des armes des tueurs. Le corps gagne donc en présence, mais sort de lui-même à nouveau, pour réintégrer cette logique de la trajectoire - courbe ou non - qui constitue la forme globale du film d'action. La présence du cœur comme origine de l'héroïsme est vidée de toutes ses éventuelles connotations morales : cet organe héroïque n'est qu'une pompe, dont le rythme marque la nécessité interne au genre d'*avancer* coûte que coûte. Cette contrainte, après avoir fait figure de règle non explicite, s'est successivement incarnée dans des véhicules de toutes sortes (*Speed*) avant de gagner le corps du héros lui-même. Le héros devient alors garant du fonctionnement du film dans son entier, il en est de façon imagée le carburant.

---

<sup>456</sup> *Wanted* n'est certainement pas le premier film à faire usage de cette variation : mais celle-ci relève d'un agrément formel dans la plupart des cas. Ici, la caméra *doit* suivre la balle, puisque l'assassin et sa cible ne sont pas coprésents.

### 3.2.3 LES HÉROS FÉMININS ET AFRO-AMÉRICAINS COMME ALTERNATIVES

#### - HÉROS FÉMININ MUSCULIN ET ACTION BABES

Nous l'avions annoncé, les héros féminins se trouvent normalement écartés de notre travail, exclusivement consacré aux héros masculins d'action. Néanmoins, il est impossible de traiter des orientations du genre Action, ou de chercher des formes alternatives à l'héroïsme sans regarder du côté des femmes d'Action. Parallèlement à la théorisation d'un héros fort et agressif, dit reaganien, s'est construite l'analyse des figures féminines fortes du cinéma d'Action, le plus souvent pour en faire le procès. En effet, l'Action n'est pas réservée aux hommes : nous l'avons évoqué en mentionnant les *serials* *The Hazards of Helen* et *The Perils of Pauline*, dès les années 10. Mais il en existe bien d'autres occurrences : Raphaëlle Moine le montre dans son ouvrage *Les femmes d'action*<sup>457</sup>. Nous utiliserons ici principalement la ressource documentaire constituée par cet ouvrage. Nous parlerons également de héros féminins plus que d'héroïnes, puisque cette dernière appellation tendrait à rapprocher les personnages étudiés d'acolytes de sexe féminin des héros, plutôt que de héros à part entière. Il ne s'agit pas ici d'entrer en profondeur dans le corpus (par ailleurs fourni) des héros féminins d'action, mais plutôt de saisir les grandes articulations problématiques que soulèvent leur exposition et leur mise en action au cinéma.

La grande question qui anime les critiques féministes, et que Raphaëlle Moine reprend par ailleurs dans son ouvrage est la suivante : les héros féminins, en reprenant dans les années 80 des rôles agressifs et musculaires jusque là réservés aux hommes, s'inscrivent-elles dans une prise de pouvoir progressiste pour leur sexe, ou s'imposent-elles seulement en renonçant à leur féminité ? Qui plus est, même si les femmes accèdent à partir des années 80 à un répertoire d'Action plus violent et imposent par là leur capacité à endosser des rôles traditionnellement réservés aux hommes, il n'en reste pas moins que certains clichés (domestiques, maternels, ou du côté de l'objectification *pin-up*) peuvent guetter le héros féminin d'Action.

Raphaëlle Moine rappelle, dans un chapitre qu'elle intitule d'ailleurs "Généalogies"<sup>458</sup>, la longue histoire des femmes actives au cinéma, des *serial queens* des années 10 et 20 aux femmes pirates des années 50, en passant par un cycle de films d'aviation dans les années 30 et les films de propagande de la Seconde Guerre Mondiale.

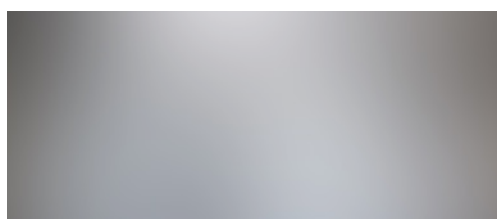
---

<sup>457</sup> MOINE Raphaëlle. *Les femmes d'action au cinéma*. 2010, 128 p.

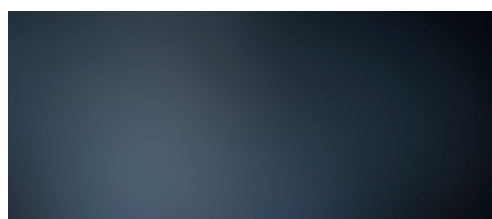
<sup>458</sup> Ibid., p. 33-66.



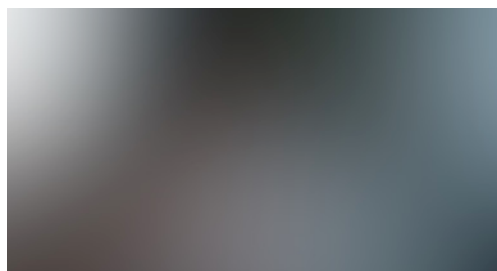
La diversification des rôles féminins au cinéma est peu ou prou contemporaine de l'émergence, puis de la vulgarisation des théories féministes dans les années 70. Celles-ci sont marquées par l'apparition de héros féminins plus forts et plus autonomes, notamment dans les marges constituées par les films du cinéma d'exploitation et de la *blaxploitation*. Moine repère, en suivant les analyses de Carol Clover, un cycle de films très particulier nommé *rape-and-revenge*<sup>459</sup>, dans lequel une femme victime de viol va pourchasser ses agresseurs et les punir, souvent de manière brutale et définitive. À la suite de cette décennie de héros féminins traumatisés et poussés vers un comportement violent, s'ouvre une période où les personnages de femmes vont pouvoir, elles aussi, incarner des héros musculaires, solitaires, sur qui repose la sauvegarde d'une situation. Les deux grands exemples de ce glissement sont Ellen Ripley (incarnée par Sigourney Weaver dans la franchise *Alien*, de 1979 à 1997) et Sarah Connor (interprétée par Linda Hamilton, et qui apparaît dans deux films de la franchise *Terminator* en 1984 et 1991).



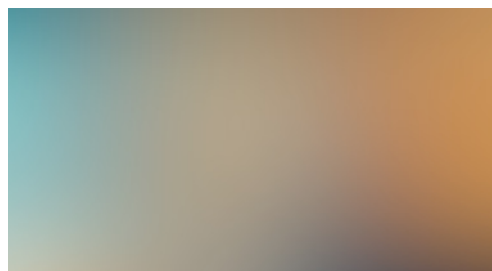
*fig. 57.1*



*fig. 57.2*



*fig. 57.3*



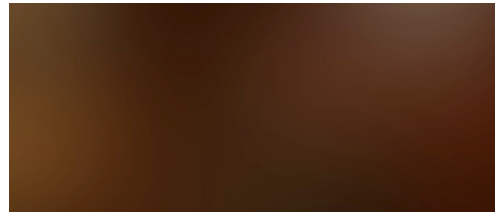
*fig. 57.4*

---

<sup>459</sup> En revenant à Clover, le lecteur rencontrera des films comme *Act Of Vengeance* (Bob Kelljan, 1974), *Lipstick* (Lamont Johnson, 1976), *I Spit on Your Grave* (Meir Zarchi, 1978), *Ms. 45* (Abel Ferrara, 1981), *The Accused* (Jonathan Kaplan, 1988) et dans une certaine mesure *Thelma and Louise* (Ridley Scott, 1991). À la différence de films antérieurs traitant du viol d'un personnage féminin (tel *Straw Dogs*, Sam Peckinpah, 1971), ces films présentent des victimes qui retournent la situation de domination dont elle ont fait l'expérience pour devenir les tortionnaires de leurs agresseurs ; cf. CLOVER Carol J. *Men, Women and Chain Saws. Gender in the Modern Horror Film*. 1992, p. 114-165.



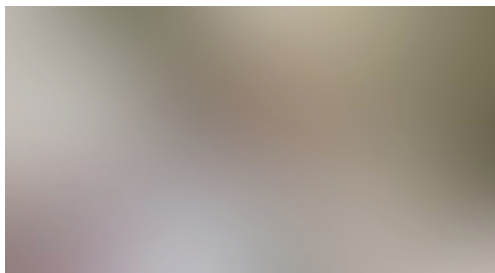
*fig. 57.5*



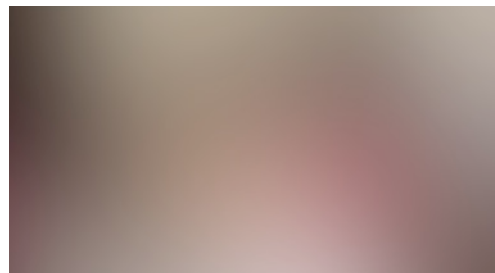
*fig. 57.6*

*fig. 57 : Le lieutenant Ripley connaît une masculinisation progressive au fil des trois premiers épisodes de la franchise Alien - une problématique maternelle vient compliquer la définition genrée.*

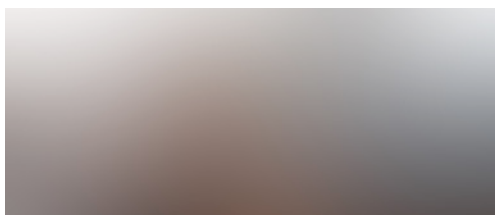
---



*fig. 58.1*



*fig. 58.2*



*fig. 58.3*



*fig. 58.4*

*fig. 58 : Sarah Connor suit un parcours similaire, problématique également au regard de la maternité dans Terminator (fig. 58.1 et fig. 58.2) et Terminator 2: Judgement Day (fig 58.3 et fig. 58.4).*

---

Dans les deux cas, la transformation a été progressive. Ripley apparaît assez féminine dans le premier film de la saga Alien ; progressivement, les marqueurs de son identité sexuelle sont gommés, au fur et à mesure que ses cheveux se raccourcissent, avant d'être rasés dans *Alien*<sup>3</sup> (fig. 57). Sa musculature prend également en ampleur, tandis que ses vêtements évoluent : si *Alien* comporte encore la célèbre scène dite "de la petite culotte" (où Ripley se cache en sous-vêtements dans son vaisseau pour échapper à l'Alien), *Alien*<sup>3</sup> présente une Ripley vêtue de la même combinaison de jute que ses co-détenus. *Alien 4* présente un cas un peu à part dans la mesure où Ripley, pourtant morte à la fin d'*Alien*<sup>3</sup>, est ressuscitée par une manipulation génétique : ce n'est plus tant sa féminité qui interroge, mais plutôt son appartenance au genre humain ; elle est

cependant rattrapée par une problématique bien féminine, celle de la maternité, puisque son ADN a servi à fabriquer un monstre hybride, mi-alien, mi-humain.

Sarah Connor suit un parcours similaire, quoique accéléré au cours des deux films qui la mettent en scène (*fig. 58*). Dans le premier *Terminator*, elle apparaît comme une jeune femme insouciante et apprêtée, qui semble bien maîtriser les codes de la féminité. Sa vie bascule lorsqu'elle rencontre Kyle : celui-ci affirme venir du futur. Dans cet avenir-là, les machines ont pris le contrôle de la planète et asservi les humains, à l'exception d'un groupe de rebelles menés par John Connor, le futur fils de Sarah. Kyle prétend que les machines ont envoyé un Terminator pour la tuer, dans l'espoir d'empêcher la naissance de John Connor. Le film suit une structure de traque assez conventionnelle, où Kyle accomplit tous les actes héroïques face à une Sarah affolée, avant de la séduire - donnant lieu au paradoxe temporel astucieux qui fait de Kyle le père de John Connor. Kyle meurt cependant avant la scène finale, et c'est seule, dans une friche industrielle, que Sarah affronte le Terminator, et accède à une nouvelle dimension, celle de véritable héros féminin d'Action. Dans le deuxième volet de la franchise, Sarah Connor affirme cette identité guerrière, mais paradoxalement, elle n'est plus le centre de la narration, comme l'aurait suggéré le final du premier film. Dans celui-ci, John Connor, alors âgé de 10 ans, est poursuivi par le T-1000, un robot tueur d'une nouvelle génération, et protégé par l'ancien Terminator, reprogrammé dans le futur par son alter-ego adulte. Sarah Connor est quand à elle internée dans un institut psychiatrique en raison de son obsession paranoïaque (et pour ses médecins, imaginaire) pour le Terminator. John demande au Terminator de l'aider à libérer sa mère, et c'est ce curieux trio que va mettre en scène un nouveau récit de traque. Si le schéma familial vient immédiatement à l'esprit, il est loin d'être conventionnel. Sarah a en effet radicalement changé d'apparence par rapport au premier film : ses brushings extravagants ont laissé la place à une chevelure lisse, maintenue par une solide queue de cheval ; ses muscles sont développés, mais architecturent un corps sec, aux antipodes de la rondeur maternelle ; enfin, ses vêtements sont ceux d'une guerrière, entre le pantalon, le débardeur iconique et les diverses armes qui arnachent son corps. Cette apparence fait écho à son comportement : alors que le Terminator apprend au contact de John à être plus humain, en s'initiant par exemple à l'humour, Sarah devient une guerrière froide et calculatrice - elle n'hésitera pas à s'infiltrer dans la demeure d'un ingénieur qu'elle estime responsable de la création des robots, et torturera ce dernier devant ses enfants - avant d'être ramenée à la raison par son fils.

Les héros féminins ne viennent donc pas coloniser les héros masculins sur leurs terres : c'est plutôt que les deux types de personnages sont lancés dans des directions opposées, et qu'un film comme *Terminator 2: Judgement Day* a valeur de carrefour. Linda Hamilton se construit en effet un corps de guerrière musclée, alors même que Schwarzenegger, certes encore ancré dans un registre de la corporéité hyperbolique, semble déjà en chemin vers les scénarios familiaux de *Jingle All the Way!* ou *Kindergarten Cop*. Il n'est d'ailleurs pas le seul : Linda Williams rappelle qu'à l'époque où Demi Moore révèle un corps surentraîné dans *G.I. Jane*, son mari Bruce Willis vient de prêter sa voix à un bébé<sup>460</sup> (*Look Who's Talking*). Alors que les guerriers masculins solitaires retournent progressivement au foyer (Schwarzenegger combinant vie domestique et vie d'espion dans *True Lies*), les femmes, si elles veulent s'imposer de manière héroïque, semblent contraintes d'abandonner cet espace. Ceci est vrai des années 80, où les quelques héros féminins que l'on rencontre sont très proches de l'iconographie d'un Rambo, par exemple. Dans les années 90 cependant, le retour de problématiques traditionnellement féminines (la maternité, l'enfantement) va permettre de ramener la sphère domestique dans les récits, sans pour autant faire retourner les femmes aux fourneaux. La problématique maternelle n'était jamais vraiment partie, mais hantait les héros féminins de manière problématique (Sarah Connor, incapable d'être une mère pour son fils, tant elle est devenue son garde du corps), horrifique (Ripley sauvant l'orpheline Newt de l'Alien-mère) ou traumatique (Ripley perdant son rôle de mère adoptive lorsqu'elle apprend la mort de Newt, et devenant plus tard la mère d'un monstre).

La problématique qui va traverser le traitement des héros féminins à partir des années 90 est donc double, à la fois maternelle et domestique. Sur le plan de la maternité, il faut en effet constater que l'action des héros féminins naît souvent d'un impératif de protection, plus que de destruction de l'ennemi (même si l'un entraîne souvent l'autre). Nous pensons bien sûr à Ripley, mais aussi au personnage de Milla Jovovich dans *Ultraviolet*, à Charlie Baltimore dans *The Long Kiss Goodnight*, et à Beatrix Kiddo dans *Kill Bill*. Dans les deux derniers cas, l'expérience de la maternité a été doublée d'un trauma (tentative de meurtre suivie d'amnésie pour l'une, avortement forcé et viol dans l'autre). Tandis que Charlie Baltimore lutte avec une identité d'espionne qu'elle avait oublié, Beatrix Kiddo se réconcilie avec son rôle de tueuse pour venger le meurtre

---

<sup>460</sup> WILLIAMS Linda Ruth. "Ready for action: G.I.Jane, Demi Moore's body and the female combat movie". 2004, p. 169.

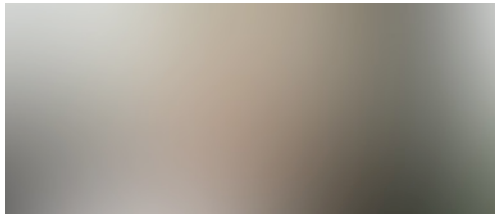
de sa fille - avant de découvrir que celle-ci a été sauvée et cachée par son père, celui-là même qui avait tenté de la tuer. Les héros féminins font aussi l'expérience de la trajectoire d'Action, mais celle-ci prend un sens différent, dès lors que l'enfant est la visée de ce programme guerrier. Les héros féminins d'Action se battent pour arrêter de se battre, paradoxalement : Beatrix et Charlie, anciennes guerrières, sont rattrapées par leurs destins de tueuses alors même qu'elles se sont réalisées dans une autre destinée - celle, plus conventionnelle, dans lequel le cinéma les contextualise habituellement.

Cette lutte, entre un destin choisi mais conventionnel, et un devenir plus masculin s'exprime de manière imagée dans le traitement de la domesticité. Dans les films d'action, le spectateur ne voit pas toujours, et même plutôt rarement, la demeure de ses héros : Rambo n'a pas de maison, effectivement et symboliquement, tandis que John McClane possède un foyer, mais dont il n'est donné aucune image. Schwarzenegger est l'un des seuls à apparaître dans un contexte domestique, mais celui-ci prend dès lors les qualités d'une vision figée, hors du temps, dont la perfection vernaculaire semble relever d'une très forte idéalisation. Les femmes, en revanche, ne sont que très rarement extraites de ce contexte. Pour un Schwarzenegger, le doux foyer n'est qu'un repère, une contextualisation première dont les nécessités de l'Action viennent bien vite le tirer. Beatrix Kiddo (*fig. 59*) et Charlie Baltimore se battent en revanche toutes les deux dans une cuisine, et ce, assez tôt dans leurs récits respectifs.

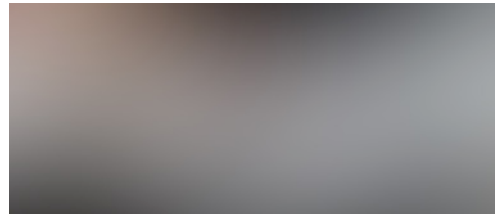


*fig. 59 : La cuisine devient le théâtre d'une violence inattendue dans Kill Bill (2003).*

---



*fig. 60.1*



*fig. 60.2*



*fig. 60.3*

*fig. 60 : Angelina Jolie cache un arsenal dans le four de sa cuisine, dans Mr. & Mrs. Smith (2005).*

---

Charlie, qui a oublié son passé d'espionne, fait figure de Jason Bourne au féminin, lorsqu'elle retrouve ses talents de manieuse de lame en préparant le dîner familial. Beatrix ne se bat pas dans sa propre cuisine, mais dans celle de son opposante, Vernita Green, elle aussi mère d'une petite fille. Dans ce contexte, les outils de la domesticité féminine sont redécouverts et requalifiés par un nouvel usage héroïque. Ce procédé de contextualisation est très fréquent : nous le retrouvons dans *Hancock* (la cuisine sera finalement pulvérisée) et *Mr. & Mrs. Smith* (Angelina Jolie possède un arsenal de guerre dissimulé derrière ses fourneaux, en *fig. 60*).

Enfin, il faut mentionner un dernier aspect de l'accès à l'héroïsme d'Action par les personnages féminins. Les femmes, nous l'avons vu, sont généralement livrées à la scrutation dès lors qu'elles intègrent un récit hollywoodien. Femmes fatales, pin-ups, ou simples "*romantic interests*", elles n'occupent pas la place centrale - déjà captée par le privé, le policier, le militaire - mais semblent constituer un point de contemplation érotique, en marge des plaisirs de l'intrigue. Nous avons vu que les héros féminins des années 80 perdaient petit à petit de leur attrait physique en se masculinisant. Dès lors, leurs corps ne peuvent plus seulement fonctionner comme des objets à contempler, et deviennent bien plutôt le moteur de l'Action, et éventuellement une curiosité. C'est le pan de la *musculinité* ("*musculinity*") : ce concept, amené par Yvonne Tasker, désigne la requalification du corps féminin par l'ajout du muscle, caractéristique traditionnellement associée au corps masculin. Elle écrit ainsi :

*Pour fonctionner de manière effective dans le monde menaçant et macho du film d'action, l'héroïne doit être masculinisée. La*

*masculinisation du corps de la femme, qui est réalisée de la manière la plus évidente par ses muscles, peut être comprise en employant la notion de "musculinité". En d'autres termes, certaines des qualités associées à la masculinité sont inscrites sur le corps musclé féminin. "Musculinité" renvoie au fait que les signifiants de la force ne sont pas limités aux personnages masculins*<sup>461</sup>.

Lorsqu'il possède un corps *musculin*, le héros féminin semble masquer ses atours traditionnels de manière à embrasser un nouveau rôle, comme si la seule façon d'être héroïque revenait à abstraire les qualités mêmes qui font du personnage une femme. Si cela semble vrai pendant les années 80, un changement se fait sentir à partir des années 90, comme l'observent Raphaëlle Moine<sup>462</sup> ou encore Marc O'Day<sup>463</sup>. L'*action babe* ou *babe in arms* constitue un nouveau stéréotype de femme active, guerrière, mais néanmoins attirante et séduisante. Plus "sexy" que ses homologues masculines, mais plus autonome qu'une James Bond girl des années 70<sup>464</sup>, l'*action babe* semble tout d'abord résoudre le dilemme entre femme regardée et femme actante en endossant les deux rôles à la fois. Dans cette perspective, les *action babes* des années 90 et 2000 pourraient constituer des modèles féminins positifs et enfin libérés des impératifs patriarcaux - dès lors que la séduction n'obligerait plus à une position fermée, devenue arme de guerre pour ces nouvelles aventurières. Un diagnostic si positif doit bien sûr être tempéré.

---

<sup>461</sup> "In order to function effectively with the threatening, macho world of the action picture, the heroine must be masculinized. The masculinization of the female body, which is effected most visibly through her muscles, can be understood in terms of a notion of 'musculinity'. That is, some of the qualities associated with masculinity are written over the muscular female body. 'Musculinity' indicates the way in which the signifiers of strength are not limited to male characters.", in TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 149.

<sup>462</sup> MOINE Raphaëlle. *Les femmes d'action au cinéma*. op. cit., p. 26.

<sup>463</sup> O'DAY Marc. "Beauty in Motion. Gender, spectacle, and action babe cinema". 2004, p. 201-218.

<sup>464</sup> Il faut préciser, car dans les années 90, les James Bond girls cessent de représenter de simple accessoires pour aider plus activement l'action (Michelle Yeoh dans *Tomorrow Never Dies* en 1997, Halle Berry dans *Die Another Day* en 2002).



fig. 61.1



fig. 61.2

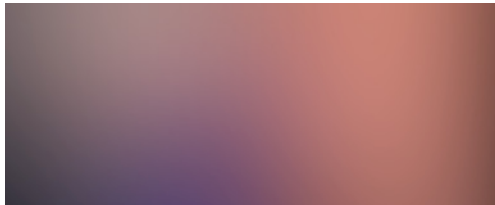


fig. 61.3

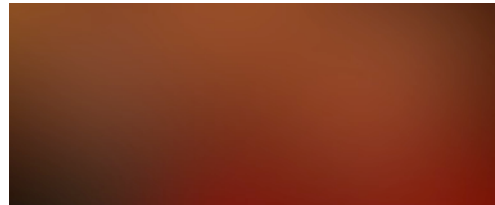


fig. 61.4

fig. 61 : Les actions babes des années 2000 : des jeunes femmes létales, mais qui restent séduisantes.

fig. 61.1 et fig. 61.2 : Angelina Jolie dans *Tomb Raider* (2001).

fig. 61.3 et fig. 61.4 : Drew Barrymore, Lucy Liu (fig 61.3) et Cameron Diaz (fig 61.4) dans *Charlie's Angels* (2000).

Que ce soit Yvonne Tasker, Linda Williams, ou Raphaëlle Moine<sup>465</sup>, toutes s'accordent à dire que l'autonomie de l'*action babe* prend trop souvent l'allure d'un vernis de surface (fig. 61). Les drôles de dames (*Charlie's Angels*) sont certes actives et séduisantes, mais obéissent encore à la voix d'un homme, Charlie, qui leur donne ses ordres par poste de radio interposé. Lara Croft (*Lara Croft: Tomb Raider*) semble vivre de manière autonome dans sa grande villa : elle reçoit en rêve la visite de son père qui lui indique l'orientation de ses missions. Père effectif ou symbolique, peu importe : la plupart de ces *babe in arms* semblent hantées par une figure paternelle tutélaire, qui oriente leurs actions et donne un autre sens à leur quête. Bien sûr, les héros masculins eux aussi sauvent leurs enfants (*Commando*) ou écoutent une figure paternelle (la franchise *Rambo*) : mais nous n'observons pas là de déchirement entre deux rôles possibles, telles Charlie Baltimore et Beatrix Kiddo, obligées de composer avec des identités antithétiques (mère protectrice et tueuse létale).

Au fond, les héros féminins d'Action des années 80 semblent avoir contribué à diversifier le répertoire des rôles possibles pour la femme au cinéma, au-delà de la seule position d'objet. Il ne faudrait pas non plus radicaliser ce schéma historique : il y a eu des femmes fortes avant les héroïnes musclicines, telles Joan Crawford dans *Johnny Guitar* (Nicholas Ray, 1954) ou Katharine Hepburn dans *The African Queen* (1951) pour ne citer

<sup>465</sup> MOINE Raphaëlle. *Les femmes d'action au cinéma*. op. cit., p. 97.



qu'elles. Néanmoins, des personnages comme Ripley ou Sarah Connor, malgré leur caractère problématique, révèlent une capacité des films à ouvrir le champ de l'héroïsme corporel - même si celui-ci, à défaut d'être masculin, continue de puiser dans un répertoire viril. Enfin, le modèle des *actions babes* pose des complexités certaines, dans la mesure où il tente de prolonger la position d'être-regardé de la femme au cinéma, tout en lui rendant le pouvoir sur sa séduction et son Action héroïque. Dans tous les cas cependant, il semble que la femme ne puisse gagner son héroïsme qu'à devenir autre : devenir un homme, devenir une pin-up, devenir une mère guerrière. Cette somme d'identités occasionne il est vrai un jeu de masques qui peut tout à fait générer une forme de mobilité (dans *The Long Kiss Goodnight*, par exemple). Néanmoins, là où le héros masculin semble s'imposer dès lors qu'il possède un corps, il semblerait que la femme ait fort à faire pour imposer le sien comme territoire de l'héroïsme. Nous verrons que les héros d'action masculins sont eux-mêmes en proie à des crises identitaires fortes - mais leur corps arrive toujours, cependant, à signifier l'héroïsme - là où l'héroïsme d'Action de la femme semble toujours en devenir.

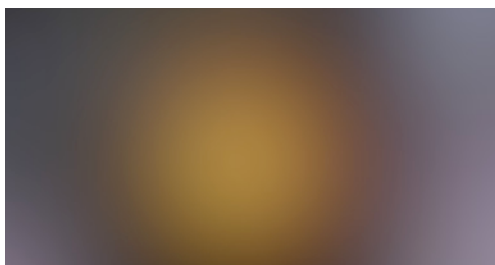
#### - LES HÉROS AFRO-AMÉRICAINS

Les héros Afro-Américains, issus eux aussi d'une minorité (bien que les tenants des théories du genre et de la race s'accordent généralement à dire que la position minoritaire des femmes et des Noirs n'est pas équivalente), pourraient constituer une autre alternative - masculine, mais plus inattendue. En effet, les personnages noirs peuvent revêtir de multiples rôles, et nous aurons l'occasion de parcourir quelques typologies récurrentes dans notre troisième chapitre, de la position subalterne (la *mammy* tant critiquée par les études post-coloniales) à la posture menaçante (le *black buck* de *The Birth of a Nation*). Les héros noirs ont leur place dans le genre Action, mais celle-ci reste congrue, et possède d'autres limites au-delà du seul aspect quantitatif. Les premières figures de personnages véritablement héroïques et centrales dans le récit sont celles de la *blaxploitation*, avec des films comme *Super Fly* (1972), *Shaft* (1975) avec Richard Roundtree, ou encore *Bucktown*<sup>466</sup> (1971). Le spectateur y découvre des

---

<sup>466</sup> L'actrice Pam Grier apparaît également dans ce film. À ce jour, elle est la seule actrice noire à avoir mené une carrière durable d'héroïne d'Action - ses apparitions les plus célèbres restent *Coffy* (en 1973, dans le contexte de la *blaxploitation*) et *Jackie Brown* (une relecture du genre par Quentin Tarantino en 1997).

personnages à la sensualité débordante : comme le rappelle Yvonne Tasker<sup>467</sup> (inspirée par Douglas Bogle), ce choix pour des héros noirs de personnalités outrancières sert de repoussoir à la position subalterne qui est souvent la leur au cinéma. Dans *Bucktown* apparaît Carl Weathers (*fig. 62*), qui avec *Predator* sera un des seuls acteurs noirs proéminents dans le genre Action.



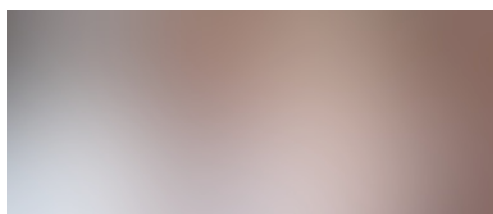
*fig. 62.1*



*fig. 62.2*



*fig. 63*



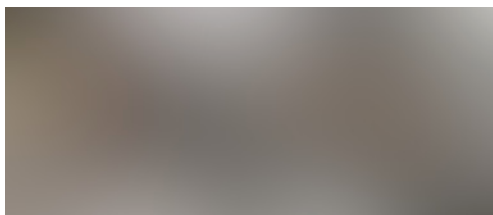
*fig. 64*

---

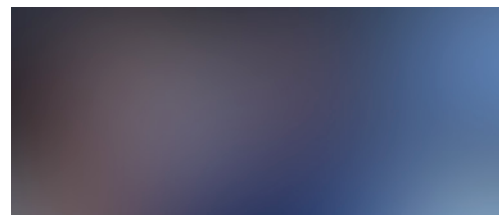
<sup>467</sup> TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 38.



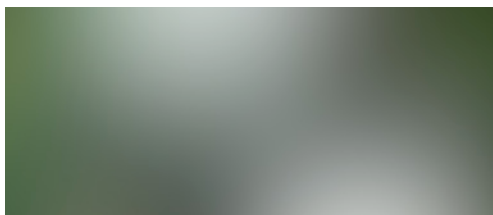
*fig. 65*



*fig. 66.1*



*fig. 66.2*



*fig. 67.1*



*fig. 67.2*

*fig. 62 : Carl Weathers dans Predator (1987). Le héros noir possède des qualités au combat, mais meurt bien avant le personnage d'Arnold Schwarzenegger, véritable héros de l'histoire.*

*fig. 63 : Danny Glover et Mel Gibson présentent un des premiers duos héros blanc / héros noir dans le buddy movie Lethal Weapon (1987).*

*fig. 64 : Cette formule est reprise dans Die Hard: With a Vengeance en 1995.*

*fig. 65 : Il est rare que le héros noir tienne le rôle principal dans le récit - c'est pourtant le cas ici avec Wesley Snipes dans Passenger 57 (1992).*

*fig. 66 : Le buddy movie connaît une nouvelle déclinaison avec Rush Hour (1998) - l'homme noir n'est plus opposé à l'homme blanc, mais à un Asiatique (Jackie Chan).*

*fig. 67 : Wesley Snipes incarne un héros mi-homme mi-vampire dans Blade (1998).*

*Predator et Predator 2 (avec Carl Weathers, puis Danny Glover) représentent d'ailleurs les deux incarnations possibles pour le héros d'action noir : il peut en effet trouver sa place dans un duo (dans le cadre d'un *buddy movie* ou d'une formule approchante), ou exister comme le héros unique du récit. Dans le premier cas, le héros*

noir prend sa place dans un jeu de contraires qui peut être formulé de différentes manières. Culturellement, l'homme noir est associé à une grande force primitive, parfois jusqu'à la violence, et lorsque ces extrêmes ne sont pas atteints, l'homme noir reste souvent contextualisé du côté de l'excès. Dans *48 hours* (1982), Eddie Murphy incarne un prisonnier en liberté surveillée qui fait équipe avec un policier (Nick Nolte). Le scénario fonctionne ici sur le contraste entre l'homme de loi hiératique et l'attitude excessive d'Eddy Murphy. Ce jeu d'oppositions sera repris dans la franchise *Rush Hour*, où Chris Tucker, dont l'excessivité tient presque de l'hystérie, est opposée à la maîtrise de Jackie Chan, plutôt qu'à celle d'un héros blanc (fig. 66). Ce principe est retourné dès 1987 dans *Lethal Weapon*, puisque c'est Danny Glover qui joue le rôle d'un policier père de famille, calme et maîtrisé, face aux débordements de Mel Gibson (fig. 63). Tous ces cas comportent leurs spécificités mais semblent révélateurs de la difficulté, pour le héros noir, à être autre chose qu'un contrepoint. Nous remarquerons également que l'inclusion d'un acteur noir dans un film d'action induit généralement un traitement du genre sous l'influence de la comédie : il en va ainsi de la carrière d'Eddy Murphy, qui apparaît pourtant comme le seul acteur afro-américain ayant porté une franchise dans le domaine de l'Action (mêlée à la comédie, avec *Beverly Hills Cop*).

Lorsque le héros noir existe indépendamment de tout duo, le résultat n'est jamais novateur, et constitue tout au plus une curiosité : *Action Jackson* (1988) puise dans la tradition de la *blaxploitation*, et présente un Carl Weathers clairement inspiré par *Dirty Harry*. Le programme d'action n'est pas reformulé suite à l'emploi d'un acteur noir. *Action Jackson* reste un des rares exemples où le héros afro-américain existe de manière solitaire, sans être associé à un personnage blanc ou asiatique. *Predator II* met en scène un Danny Glover plutôt réticent à réaliser des exploits physiques : il faudra pour qu'il prenne l'Action en charge que toute son équipe (composée d'un blanc et de deux *latinos*) soit éliminée par l'extra-terrestre. À ces exceptions, nous ajoutons *Passenger 57*, dans lequel joue Wesley Snipes, qui s'est lui aussi illustré dans le genre Action, mais d'abord dans des rôles de *villains* (*Demolition Man*), ou dans la franchise *Blade*, qui associe Action et science-fiction (Snipes y incarne un vampire qui chasse ses congénères, fig. 67). D'autres acteurs ont également marqué le genre, mais de manière ponctuelle, ou, comme dans le cas de Wesley Snipes avec *Blade*, ils s'illustrent dans des films hybrides où la science-fiction est dominante par rapport à l'action. C'est le cas de Will Smith dans *I Am Legend* ou *Men In Black* (ce dernier relevant qui plus est du *buddy movie*).

Nous retiendrons plusieurs caractéristiques dans le traitement des héros noirs par le cinéma d'action américain ; tout d'abord, les personnages noirs sont rarement les seuls

héros de l'histoire et doivent souvent partager leur statut héroïque avec un personnage qui n'est pas Afro-Américain. Dans ce schéma, les stéréotypes ne sont jamais loin, puisque le héros noir finit souvent par manifester une énergie débordante qui demande à être contenue (*Rush Hour*), ou au contraire s'efface pour devenir tout au plus une présence bienveillante pour le véritable héros de l'histoire (*Die Hard*). Lorsqu'ils s'illustrent en dehors de la formule récurrente du *buddy movie*, les récits peuvent sembler offrir aux personnages noirs des destins redondants, où l'Afro-Américanité sert tout juste à amener une légère variation au schéma existant<sup>468</sup>. Le héros Afro-Américain semble de nouveau pris entre deux feux, entre passivité contenue et agressivité sans limites. Yvonne Tasker résume ainsi cette position complexe :

*Dans un système de représentations qui construit les hommes noirs soit comme des êtres hyper-sexualisés ou des figures passives et castrées, la représentation du héros d'action noir semble mise en tension. Un héros totalement passif constitue une contradiction dans les termes, tandis qu'un héros noir, agressif et actif, semble provoquer trop d'anxiété pour qu'Hollywood puisse y faire face*<sup>469</sup>.

Il semble donc que la marginalité des héros noirs soit due, sinon aux logiques de production, à la complexité des connotations dégagées par le corps noir masculin. Si le sujet reste central pour la critique post-coloniale qui évalue plus largement le statut de l'homme afro-américain au regard de ses héros, il reste donc plus marginal dans notre étude, puisque le corps noir, s'il charrie son propre régime d'associations symboliques, n'amène pas de nouvelle corporéité héroïque à part entière.

### 3.2.4 UNE FORME POUR L'EXPLOIT, LE CORPS IMPOSSIBLE

Le film d'Action appartient plus largement à la catégorie des films de genre, qui se caractérisent par un rapport particulier à la crédibilité. Ceux-ci demandent au spectateur

---

<sup>468</sup> Aux années de la *blaxploitation* ont succédé des films mineurs qui reformulaient tout juste des scénarios existants, en leur ajoutant la spécificité de l'acteur noir (tels *Black Cobra* en 1986, *The Black Eliminator* en 1978).

<sup>469</sup> "Within a representational system that constructs black men as either hyper-sexualised or passive castrated figures, the representation of the black action hero is more than a little fraught. A totally passive hero is a contradiction in terms, whilst an aggressively active black hero seems to provoke altogether too much anxiety for Hollywood to deal with", in TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 40.

de suspendre son incrédulité ; pour voir un film de science-fiction, nous acceptons, le temps d'un film, de *croire* que les monstres et les vaisseaux spatiaux existent. Les actioners, relevant d'une Action radicalisée s'insèrent cependant dans un contexte plus familier, plus familier en tout cas que les planètes distantes et univers fictifs qui fondent le genre science-fiction. En effet, les héros accumulent des faits extraordinaires, irréalisables dans le monde qui nous est familier. Il y a les sauts, les courses sans fin, les chutes sans blessures, les coups amortis sans perte de conscience ; le corps touche cependant plus crûment à sa limite dès lors que son poids est mis en jeu, c'est-à-dire son rapport à la gravité. Si les chutes peuvent se résoudre grâce à la chance, la gravité est une règle immuable qui façonne notre vécu, et semble plus difficile à défier. C'est pourquoi nous la rapprocherons, non d'un exploit fantastique, mais d'un impensable, en proximité avec l'idée d'un corps impossible. Nous reprenons ici en partie l'interrogation de Nicole Brenez sur *Mission: Impossible* : "*L'exploit surhumain, l'invraisemblable et plus généralement l'incroyable constituent l'état de nature du cinéma d'action. Mais l'impossible ?*"<sup>470</sup>. Il faut également lire plus loin des précisions sur la notion, qui peuvent contribuer à définir le film d'action comme reprise du projet burlesque : "*L'impossible, c'est vivre perpétuellement en état d'enfantillage, être cet enfant au rêve sanglant, exorbité de son privilège*"<sup>471</sup>. L'impossible n'est donc pas une limite systématiquement atteinte par la scène d'Action, elle constitue une particularité dans la grammaire de l'exploit, le rapproche de l'enfance et de l'esprit du jeu.

Parmi de nombreux exemples illustrant cette fascination pour l'impossible, en même temps que l'esprit "pour de faux" qui imprègne les jeux enfantins, nous avons précédemment cité la fameuse scène de *Eraser* où Arnold Schwarzenegger résiste à la force d'un réacteur, accroché à la porte d'un avion par ses seules mains. Dans *Air Force One* (Wolfgang Petersen, 1997), le président James Marshall (Harrison Ford) parvient à échapper à une chute dans le vide depuis son avion personnel en s'accrochant à un minuscule filin métallique. Dans *The Fugitive*, le même acteur voit son personnage survivre à une chute mortelle de plusieurs mètres dans les eaux bouillonnantes d'un réservoir : il y a bien "chute" visuellement, mais ce trajet du corps est comme séparé de la réalité physique qui est celle de son poids et de son accélération. Il n'est pas anodin que la plupart de ces exploits soient réalisés en altitude. En faisant quitter aux héros la terre ferme et en les plaçant dans le contexte aérien, les films cités semblent fantasmer un espace où le vide a été fait, un monde où de nouvelles règles physiques ont été

---

<sup>470</sup> BRENEZ Nicole. *De la figure en général et du corps en particulier*. op. cit., p. 133.

<sup>471</sup> Ibid., p.137.

élaborées pour le corps du héros. En effet, le personnage suspendu dans le vide semble non pas subir les forces de l'espace qui l'entoure, mais dicter à celui-ci de nouvelles règles. La contrainte formée par l'espace, sur le mode de la compression, se trouve ici retournée : l'espace assujettit le héros à ses lois, mais le héros en retour le requalifie, le façonne à l'envi.

Parallèlement, la limite, et même l'idée d'exploit ne sont pas sans rappeler l'exigence sportive, et le sport en général tel qu'il est filmé par exemple lors des grandes compétitions retransmises à la télévision. La visibilité des corps dans le film d'action est héritée des concours de bodybuilding, nous l'avons vu, mais l'attention pour le beau geste et sa tentative de décomposition par le ralenti forment l'autre pan d'une corporéité commune que se partagent cinéma d'action et sport télévisé. Plus largement, le concept d'impossible a été très directement traité par le genre, qui a porté son attention plus récemment sur les sports dits extrêmes. Le héros sportif, qui peut constituer une sous-catégorie du héros d'action (au même titre que le héros policier, ou le vétéran) sera ainsi interrogé dans son rapport à la notion de limite et la construction relative de ce corps impossible.

#### - LA FIN DE LA GRAVITÉ ET LA SUBSISTANCE DES FLUIDES CORPORELS

L'idée d'impossible peut donner lieu à toutes sortes de configurations dans le film d'Action et peut définir une action, un état, un espace, et dans le cas qui nous intéresse, un corps en particulier. Partie du commentaire de Nicole Brenez sur *Mission: Impossible*, nous revenons naturellement à ce film, qui, en plus de comporter le terme qui nous guide dans son titre (une valeur programmatique possible) contient une scène qui construit un rapport au corps tout à fait particulier. L'espion Ethan Hunt (Tom Cruise), victime d'une machination, cherche ici les moyens de se disculper en s'introduisant dans les quartiers généraux de la CIA à Langley. Le lieu constitue une forteresse technologique protégée par des systèmes de détection réputés inviolables. La pièce apparaît comme un caveau immaculé, dans lequel Hunt doit s'introduire sans activer aucun des détecteurs, sensibles à toutes les formes de présence humaine : le contact au sol, la température, mais aussi la sueur. La scène débute, assez classiquement pour un film d'action, par l'avancée de Ethan Hunt et de son acolyte Franz Krieger (Jean Reno) dans les bouches d'aération du site. La forme du tube s'accompagne de la reptation habituelle.



fig. 68.1



fig. 68.2

fig. 68 : La scène d'infiltration à Langley dans *Mission:Impossible*. Le découpage de cette scène est détaillé dans les annexes, p. 716-717.

---

Puis, Hunt s'introduit seul dans la pièce qui l'intéresse, et cesse alors de ramper, pour mettre en place un mouvement tout à fait différent. Assuré par Krieger, Hunt descend en rappel, vêtu d'une combinaison noire qui évoque toutes sortes d'emploi, du spéléologue au soldat commando (fig. 68). Hunt demande le silence à Krieger, et ce sont tous les sons, diégétiques ou non, qui s'interrompent aussitôt. L'image relève d'un minimalisme peu commun dans le genre. Seuls Ethan, en noir, et le décor quasi abstrait, entièrement blanc, se partagent l'image. L'Action continue de faire partie du programme, mais comme dans les films d'espionnage<sup>472</sup>, il s'inverse : le geste le plus discret se substitue au mouvement grandiloquent, le silence à l'explosion. Les rebondissements restent nombreux, grâce à l'existence d'un compte à rebours (le temps nécessaire pour se procurer des données), et les fautes de Krieger qui manquent de faire tomber Hunt au sol - et ainsi de compromettre la mission. Car Krieger joue un rôle central : la séquence présentant Hunt suspendu dans le vide, dénué de poids, est entrecoupée de plans montrant le personnage en plein effort, son corps entièrement comprimé et déformé par la fatigue. En comparaison, le corps de Hunt semble sans poids, privé de l'effet de la gravité. Son corps, parfaitement étendu à l'horizontale, ne semble pas couché, mais quasiment *debout* : il n'y a plus ni haut ni bas dans ce brouillage de repères. Cette fois, ce n'est pas l'espace qui gomme les nuances entre horizontalité et verticalité, mais le corps lui-même qui se charge de mépriser la géométrie de l'espace, d'inventer ses propres marques. José Arroyo commente ainsi à la fois cet état du corps et l'impact qu'il induit sur la forme du film, en expliquant que le corps d'Ethan Hunt est "*réduit à l'élément d'une*

---

<sup>472</sup> Il n'est pas rare dans les films d'Action de voir des scènes où le héros se cache, se dissimule, ce qui rompt un temps le rythme effréné de la course. On peut voir des exemples de ces scènes d'action discrètes, qui font appel aux leurres et aux déguisements, dans toute la série *Mission: Impossible*, dans *Eraser* (Chuck Russell, 1996), ou *Gone in Sixty Seconds* (Dominic Sena, 2000).



*composition géométrique*<sup>473</sup>". Un plan montre plus spécifiquement le personnage descendre de son conduit, suspendu à son filin, au-dessus d'un sol d'un blanc brillant, découpé en facettes autour d'un centre. Arroyo ajoute ainsi sur ce point précis : "[s]on corps semble bidimensionnel ; il semble disparaître dans le motif comme s'il était absorbé par sa géométrie" ("[h]is body seems two-dimensionnal; it seems to disappear into the pattern as if matter had dissolved into geometry"<sup>474</sup>).

Nous retrouvons ici des éléments qui s'appliquent à notre définition de l'état du corps héroïque affecté par la trajectoire. D'un côté un corps s'abstrait, perd toutes ses qualités associées à la gravité - poids, orientation dans l'espace - mais pour ce faire, il doit comme se vider de ses qualités organiques. Krieger, qui transpire pour garantir le flottement d'Ethan dans la pièce blanche, joue en quelque sorte le rôle de déversoir des humeurs du personnage, suant et peinant pour lui. Ici, l'héroïsme consiste à se fabriquer un corps impossible, mais aux dépens d'un corps non-héroïque. Le héros se façonne un corps parfait, léguant à un personnage secondaire, ou *sidekick*, les caractéristiques qui ne lui conviendraient pas : plus largement, nous verrons que ce dédoublement se fait système pour les super-héros : l'héroïsme ne peut exister sans être étroitement associé son contraire. Ici, l'héroïsme surgit à partir de deux corps ; chez Superman, deux identités se partageront un corps unique. *Mission: Impossible*, en marge de ces questions, montre que le héros, par son corps, peut se surpasser, à condition qu'un *autre corps* se fasse le réceptacle de ses faiblesses : c'est l'échange qui lie Hunt et Krieger -ou, pour dépasser ce seul exemple, qui associera Superman et Clark Kent.

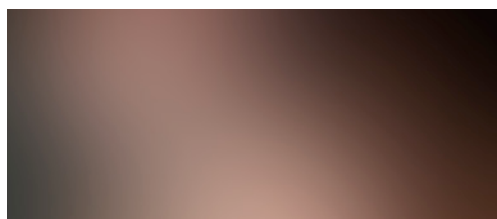


fig. 69.1

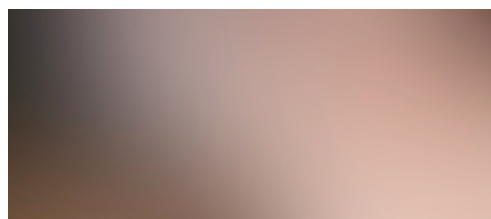


fig. 69.2

fig. 69 : Une goutte de sueur possède le pouvoir de perturbation d'un corps. Le découpage de cette scène est détaillé dans les annexes, p. 717.

Puisque nous avons à présent montré que l'abstraction du corps héroïque se double fréquemment de son retour par des signes corporels fondamentaux (tels la sueur, le

<sup>473</sup> "his body is also reduced to a graphic element of the composition", in ARROYO José. "Mission: Sublime". op. cit., p. 24.

<sup>474</sup> Ibid.

sang...), il nous faut examiner un autre aspect de la scène de Langley dans *Mission: Impossible*. Certes, le corps d'Ethan quitte le monde réel et y abandonne son poids, sa tenue d'être humain, pour un face-à-face avec une machine - des lunettes rondes, dont les verres sont striés de reflets, achèvent la symétrie avec le verre de l'écran. Mais peu à peu, le corps de Krieger seul ne peut contenir le poids d'Ethan - car ce poids, à défaut d'être vécu par le personnage, est bien réel. Dans un premier temps, Krieger laisse échapper le câble qui le relie à Hunt : celui-ci tombe, pour s'arrêter à quelques millimètres seulement du sol. Une série de gros plans montre alors successivement les mains gantées de Krieger, tendues dans l'effort, et le visage de Hunt, sur lequel commencent à perler quelques gouttes de sueur. Le spectateur voit ainsi cette goutte numérique rouler, et se détacher du front d'Ethan : une vision impossible, pour un corps impossible<sup>475</sup> (fig. 69).

Cet impossible combiné de ce qui est vu et de ce qui est vécu surgit fréquemment dans les films des années 90-2000. L'usage d'effets spéciaux incite à la recherche d'un impossible, cette fois-ci du côté du regard. Ainsi, dans *Superman Returns*, un bandit tire sur Superman avec une arme à feu. Dans un esprit rappelant *Matrix*, la trajectoire de la balle est vue au ralenti. Quand le projectile atteint enfin sa cible, l'œil de Superman, elle s'y écrase. Superman est *l'homme d'acier* : il est logique que sa pupille fasse preuve de la même résistance que le reste de son corps. Mais il y a, dans cette vision poussée à l'extrême, dans cette balle qui s'affaisse, quelque chose d'un impossible. Même en suspendant sa croyance, le spectateur se trouve face à une limite de la représentation : la descriptivité exacerbée de la représentation annule en un sens la dimension extraordinaire de l'exploit.

Revenons alors à *Mission: Impossible*. La goutte qui tombe du front d'Ethan est recueillie dans la main gantée de celui-ci. Cette action est alors décomposée lors d'une série de plans courts illustrant la catastrophe évitée. Mais cette catastrophe, pour autant qu'elle aurait pu être générée par un détail apparemment insignifiant (la goutte), est le signe d'une organicité débordante, menaçante, entièrement assumée par Krieger. Cette forme canonique de la goutte entre en dissonance avec les trombes d'eau qu'Ethan Hunt a déchaînées plus tôt en faisant exploser un aquarium. Nous le voyions d'ailleurs courir

---

<sup>475</sup> Nous pensons ainsi à Barthes commentant les photos de gouttes en suspens, se disant "*trop phénoménologue pour aimer autre chose qu'une apparence à [sa] mesure*" ; le supplément de réel qui paraît surgir d'une telle représentation éloigne en fait de la réalité qu'elle décrit. Avec des enjeux différents au cinéma, surtout dans le cas d'une goutte qui n'a d'existence que numérique, l'observation nous semble néanmoins valable, in BARTHES Roland. "La Chambre claire". 2002, p. 814.

au devant du flot, une forme d'habitude réservée aux feux des explosions. La goutte, par contraste, ne semble pas relever d'un état liquide, malgré les qualités descriptives que le gros plan lui accorde. Elle est le signe d'une organicité, d'une existence physique. Elle correspond également à cette volonté, caractéristique des développements plus récents du genre, qui consiste à faire s'éclipser le corps pour le concentrer dans un objet de taille réduite, dont l'organicité n'existe que par le truchement du numérique. Ainsi, la façon dont la goutte, générée par Ethan, en vient à incarner son état de corps solide tout entier, n'est pas étrangère à la disparition des tueurs dans *Wanted* au moment où ils tirent et s'incarnent dans la balle.

Nous reprenons ici encore les observations de José Arroyo, qui concernaient davantage les objets utilisés dans la scène, selon lesquelles les objets semblent être "*séparés de leurs propriétés*"<sup>476</sup>. Il ajoute, quand au couteau que Krieger laisse plus tard tomber près d'Ethan : "*le couteau n'est pas dangereux parce qu'il peut couper, mais parce qu'il peut tomber*"<sup>477</sup>. Les accessoires, goutte ou couteau, sont donc séparés de leur existence d'objet, tout entiers absorbés par la règle de la gravité, qui semblait pourtant avoir été évacuée par la seule présence du héros Ethan soumettant l'espace à ses lois. Nous pouvons ainsi résumer le déroulement de la scène : Ethan échappe d'abord à son corps comme objet solide et lourd dans une première partie, en transférant cet état dans le corps de Krieger qui en devient garant. Lorsque Krieger atteint sa limite, il rend brutalement ses propriétés à Ethan qui choit près du sol, et laisse échapper une goutte de sueur. À partir de ce moment, le corps d'Ethan semble d'autant plus lourd qu'il a tout d'abord joué de sa légèreté. L'impossible corps que le personnage s'invente n'est pas impensable en raison de son aspect spectaculaire, comme le pouvoir d'un super-héros : une telle limite est facilement contournée par la bonne volonté du spectateur qui choisit de croire à un monde pour la durée d'un film. Non, cet impossible-là est plus profond, car il inverse le rapport entre le personnage et l'espace : le héros contraint le décor, et non l'inverse. Ce principe sera d'ailleurs pérenne dans la franchise, comme le remarquent Pascal Couté et Vincent Amiel, en commentant le montage de la scène de poursuite en moto qui clôt *Mission: Impossible II* :

*la multiplication des plans, les diversités des angles de prises de vue, les mouvements multidirectionnels de la moto, la variation constante de ceux-ci imposent un espace "impossible" qui n'existe que par le mouvement du corps-machine. L'espace y est toujours second et il n'a*

---

<sup>476</sup> "divorcing an object from its properties", in ARROYO José. op. cit., p. 25.

<sup>477</sup> "the knife is dangerous not because it can pierce but because it can fall", ibid.

*pas de consistance propre, ou plutôt il n'a de constance que dérivée,  
comme corrélat du mouvement des corps*<sup>478</sup>.

Mais il ne faudrait pour autant en conclure que le corps *peut tout*. Le corps du héros n'accède à cet impossible qu'en existant sur la base de la rétention, ou en utilisant un autre corps pour y verser l'effort, sur le principe des vases communicants. En effet, alors que l'espace est sans cesse soumis à des explosions qui ventilent ses équipements en poussière, le corps tâche de rester à l'intérieur de ses limites, de tout garder en lui, y compris la moindre goutte de sueur. La rétention symbolique qui était à l'œuvre dans *Cobra*, lorsque Sylvester Stallone contenait son corps massif dans un costume de cuir, fait retour et impose ses conditions à l'exploit. *Mission: Impossible* annonce aussi ce corps qui sera mis à l'épreuve dans *Jason Bourne* et *Matrix* : libéré de son contexte, de son inscription sociale, de ses maux de tête, le héros n'est plus qu'un corps, ouvert à tous les possibles ; ce "tout est possible" du corps semble donc engager, fonctionnellement, l'impossible de la représentation (balles suspendues en l'air dans *Matrix* et *Superman Returns*, gouttes de sueur dans *Mission: Impossible*).

#### - SPORTS EXTRÊMES : UNE VARIATION ANECDOTIQUE ?

Il est des héros pompiers, des héros policiers, des héros qui sont des hommes normaux, des *common men*. Pourtant, les exploits qu'ils déploient, tant par leur aspect extraordinaire, que par la façon dont ils sont mis en scène (ralentis, accélérés, gros plans sur le corps) ne sont pas sans rappeler le monde sportif. Cela paraît même évident : à parler d'effectivité physique dans les films d'action, la figure du sportif vient spontanément à l'esprit. Malgré ces différents ponts, la profession sportive est relativement marginale pour les héros, qui restent le plus souvent des représentants de l'ordre public. Le sport, surtout en tant que sujet télévisé, représente donc un champ connexe au cinéma d'action. Nous avons déjà évoqué l'importance des concours de bodybuilding dans l'invention de la visibilité du corps dans les premiers actioners. Il faut également constater que l'explosion du genre dans les années 80 était concomitante d'une vague de films (sans doute insuffisants et trop marginaux pour former un genre) dont les intrigues intégraient des clubs de gym et de fitness<sup>479</sup>. Cependant, la "gym"

---

<sup>478</sup> AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal. op. cit., p. 106.

<sup>479</sup> Nous pensons à *Perfect* (James Bridges, 1985) avec John Travolta et Jamie Lee Curtis, ou à *Double Impact* avec Jean-Claude Van Damme. Ce champ inclut également les films des années 80 qui situent leur action dans l'univers de la danse tels *Staying Alive* (Sylvester Stallone, 1983), *Flashdance* (Adrian Lyne, 1983) et *Footloose* (Herbert Ross, 1984).

constituait un univers parallèle qui était peu ou pas présent dans les films d'Action à proprement parler.

Plus récemment, le muscle a cessé d'être un attribut évident, comme dans le cas d'Arnold Schwarzenegger. *Batmans Begins* montre ainsi Bruce Wayne, héros en devenir, faire des pompes et s'entraîner pour rester héroïque, chose inhabituelle dans le contexte des super-héros, qui ont prolongé l'existence d'un muscle sans origine, greffon apparu par magie sur le corps du personnage<sup>480</sup>. Tout se passe comme si le film, pour mieux gommer l'origine véritable de la musculature de l'acteur (de l'exercice, autrement dit du sport), évacuait le sport de l'Action - tout en conservant fatalement une visibilité proche.

De plus, le sport et l'Action ont un commun cette forme fondamentale de la trajectoire, selon Elfriede Jelinek :

*Le hiéroglyphe du présent, c'est le sport. Il se grave dans le corps. En même temps, il détruit de l'intérieur ce corps qui l'accueille. Il détaille du mètre humain, y découpe le tapis d'une course vers l'inconnu où ne règne plus qu'une certitude : le but !*<sup>481</sup>.

L'injonction faite au sportif est la même que celle qui anime les héros d'Action : il faut vivre "dans le présent", dans "l'instant même"<sup>482</sup>, et en même temps retrouver cet impossible dont nous parlions précédemment, différent toutefois de celui qui animait *Mission: Impossible*. Le sport demande que le corps se dépasse "pour de vrai", un impossible qui soit finalement réalisable, quantifiable, par le biais des chronomètres et autres instruments d'évaluation. Cette exigence s'est en partie transmise au cinéma : il existe, à Hollywood et ailleurs, des acteurs capables de se passer de doublure, et qui ne manquent pas de revendiquer ce talent lors de la promotion de leurs films. Dans certains cas, les réalisateurs se font le partenaire de cette performance "réelle" : ce fut le cas, entre autres, d'Henri Verneuil filmant Jean-Paul Belmondo dans *Peur sur la ville* (1975). La scène au cours de laquelle Belmondo escalade le toit du métro aérien est traduite par un langage de la vérification : l'articulation entre plan larges et plans rapprochés, grâce au zoom et sans l'entremise du montage, permet à l'incrédule de constater l'authenticité de la performance. Plus récemment, Harrison Ford revenait à l'âge de 66 ans dans un

---

<sup>480</sup> C'est le cas de Spider-Man, à qui poussent des muscles le temps d'une nuit, ou Hulk, qui les fait éclater comme des bourgeons. Cet aspect gagne même des héros qui ne tiennent pas du super-héros : Jason Bourne, en devenant amnésique, découvre un jour un physique dont la forme ne lui dit rien - seule l'Action lui permet de se découvrir une intimité avec son propre corps.

<sup>481</sup> JELINEK Elfriede. op. cit., p. 132.

<sup>482</sup> Ibid., p. 137.

quatrième *Indiana Jones*, et revendiquait lui aussi avoir exécuté personnellement de nombreuses scènes d'action<sup>483</sup>.

S'il existe un ludisme du film mettant en scène un héros sportif, celui-ci serait potentiellement différent des occurrences expliquées ci-dessus. Il nous faut donc nous intéresser aux héros sportifs, ceux dont l'emploi principal relève d'une pratique sportive, et dont les talents alimentent, ou empêchent, la réalisation d'un héroïsme en germe, à partir non pas d'un corpus, mais de quelques cas isolés<sup>484</sup>. *Terminal Velocity* (Daran Sarafian, 1994) en constitue un exemple, bien qu'il se rapproche davantage du thriller. Le héros Ditch (Charlie Sheen) travaille dans une société qui organise des sauts en parachute. Une jeune femme, Chris (Nastassja Kinski) demande un jour à sauter, mais ne déploie pas son parachute au moment voulu et meurt de sa chute. Il s'avérera que la chute était mise en scène, un leurre ayant remplacé la jeune femme au dernier moment. Le sport intervient ici à deux niveaux. Il fait partie des talents du héros, qui va sauver la jeune femme (une espionne, en réalité) de ses poursuivants, notamment en l'extrayant d'un coffre de voiture, laquelle a été jetée d'un avion. La technique associée à un sport précis vient alimenter l'héroïsme du personnage, et permet de varier des thèmes déjà connus, l'intrigue étant finalement assez commune. D'autre part, alors que le sport vient qualifier l'action, le phénomène inverse se produit. Les règles du genre Action tendent à redéfinir le sport dont elles se servent, et la pratique sportive dans son entier. Le sport n'est jamais dans le film d'action une discipline olympique. Soit il prend la forme de la gym ou du fitness, d'une discipline à vocation essentiellement esthétique, soit il se tient du côté des sports extrêmes (*Terminal Velocity* présente, en plus du parachute, une scène en dragster). Nous excluons naturellement les "films de sport", qui sont centrés sur le vécu d'athlètes, dont l'héroïsme se limite à leur discipline. En nous limitant au genre Action, les seules occurrences de héros sportif ne connaissent pas de moyen terme, ou alors la pratique est citée, mais reste hors-champ. Il est par exemple mentionné dans *Terminal Velocity* que Ditch pratiquait la gymnastique, mais a raté les jeux de Moscou, avant d'arrêter la compétition. De ces capacités sportives là, on ne saura rien, puisqu'elles sont requalifiées par la pratique du parachutisme : l'Action intègre le sport mais le

---

<sup>483</sup> On lit dans un extrait du dossier de presse : "*Ford savait que les cascades de ce quatrième épisode exigeraient un considérable investissement physique. Il s'imposa donc un entraînement très strict pour limiter au strict minimum le recours à une doublure*" in "Des héros et des méchants" [ en ligne ]. 2007.

<sup>484</sup> Nous omettons ici volontairement *Point Break* (Kathryn Bigelow, 1991), qui, s'il expose l'enquête d'un policier dans le milieu du surf, met davantage l'accent sur l'expérience mystique associée à ce sport qu'à ses propriétés physiques.

redéfinit, par l'exclusion, comme une pratique héroïque, et rapproche ainsi les héros sportifs des héros policiers ou pompiers.

Les sports extrêmes sont associés à la profession du héros dans *xXx* (Rob Cohen, 2002), d'une façon plus éclectique encore. Le héros Xander Cage (Vin Diesel) ne se consacre pas à une pratique en particulier, qui viendrait apporter une originalité ponctuelle au film, mais il combine *tous* les sports extrêmes, conformément au goût hyperbolique qui le caractérise<sup>485</sup>. Le personnage se consacre ainsi à l'organisation de cascades apparemment impossibles à réaliser, dont la dangerosité lui vaut de régulièrement enfreindre la loi. Xander est par la suite recruté par le gouvernement américain pour infiltrer un groupe de terroristes ; le film d'action va ainsi dérouler une grille classique dans la succession des événements, mais ceux-ci vont systématiquement prendre la forme d'un sport extrême, reformulé dans le cadre d'une trajectoire d'Action. On trouvera ainsi à nouveau des scènes de parachute, mais aussi de snowboard, skateboard et motocross. Ces éléments étaient déjà présents dans de précédents films d'action, mais le héros les trouvait de façon fortuite sur son chemin et s'en servait comme si leur usage allait de soi (le motoneige dans *Die Hard II*, par exemple). En revanche, tous ces accessoires (skateboards, voitures de course) sont très bien connus de Xander. Par ailleurs, le film s'attache à légitimer tous ses talents, contrairement aux premiers films d'action qui éludaient la question, pour saisir un héros magiquement doué, capable de toutes les adaptations. Ainsi Xander sait parfaitement se servir d'une arme à feu, car il a passé des mois à l'hôpital, avec pour seul loisir ses jeux vidéo. Ces derniers sont fréquemment cités, et peuvent également paraître à première vue anecdotiques. Néanmoins, ils permettent de mieux saisir la place accordée au sport dans le film : les sports extrêmes ne sont pas tant, dans le cas de *xXx*, un moyen pour le héros d'être physiquement plus apte, qu'une partie d'une culture de niche, essentiellement adolescente, qui mêle jeux vidéo, skateboard et tatouage. Le sport n'est qu'un élément parmi d'autres dans cet imaginaire. La référence ne semble ainsi pas pouvoir échapper à un éclectisme purement formel. Le traitement des formes et attitudes du sport est similaire dans *Batman & Robin* (Joel Schumacher, 1997), pourtant basé sur l'univers du comic book. Le spectateur y rencontre de méchants hockeyeurs, que les super-héros poursuivent en patin à glace avant de surfer dans le ciel sur les débris d'une fusée, ou

---

<sup>485</sup> Le héros d'Action n'a jamais en effet l'expertise d'un seul domaine : Rambo voit ainsi ses qualités listées, puisqu'il est dit qu'il est "*qualifié en armes légères, soins médicaux, pilotage d'hélicoptère et dans la pratique des langues. 59 assassinats confirmés. Deux étoiles d'argent, quatre de bronze, quatre Purple Hearts*" ("*light weapon, medic, helicopter and language qualified. 59 confirmed kills. Two Silver Stars, four Bronze, four Purple Hearts*").

encore de participer à des courses sauvages en moto. Toutes les références, de la culture surf au cyberpunk, se télescopent et relèguent finalement la performance sportive elle-même au second plan. En somme, malgré le fait que la pratique sportive semble contenir la forme primitive du film d'action, de par son rapport au corps et à la dépense, il apparaît que ce thème, en plus de rester marginal, tend à marginaliser les films qui l'exploitent. Alors que le sport repose sur des règles, le film d'action tend, tout en sollicitant le corps de façon extrême à redessiner sans cesse la cartographie des possibilités du corps, en direction d'un possible héroïsme. L'héroïsme qui émerge dans les films de base-ball, ou de boxe (pour ne citer qu'eux) est en revanche oublié des sports extrêmes qui pourtant intègrent l'attente de faits spectaculaires qui circonscrit le genre Action. À être extrêmes, les sportifs de *Terminal Velocity* et *xXx* n'atteignent pas l'impossible par le corps, mais au contraire la familiarité de références culturelles associées aux sports cités. Cet impossible reste pensable, car localisé dans un système de références connu - l'action sportive ne requalifiant finalement pas l'Action.

## Conclusions

La chair, visibilité exacerbée du corps, pose fondamentalement la question de l'origine de celui-ci, et plus largement du héros et de ses critères de définition. Le corps est le véhicule du héros, la machine qu'il utilise pour accomplir ses hauts faits - mais bien avant de réaliser son but, le muscle, qui se substitue au corps entier, est déjà plein de cet héroïsme dont il est la signature. Cette forme du corps pose également la question de son en-dessous. Ce n'est plus : "D'où vient le héros ?" mais "De quoi est-il fait ?". Alors que les corps de Schwarzenegger et Stallone, véritables fers de lance du genre Action dans les années 80, semblent imposer de film en film la même évidence de chair, le corps par association sort de lui-même et évoque le métal fondu, le cuir recousu. Au centre de ces évocations, une double origine symbolique vient définir le corps, entre une "naturalité" revendiquée dans la chair et une mécanique réelle (*Terminator*) ou suggérée (Rambo, machine à tuer).

Un motif historique accompagne ce balancement. Sauvages, en contact avec la nature, les corps des films d'Action des années 80 cèdent la place à des corps domestiqués dans les années 90 - ce sont souvent les mêmes, puisque des acteurs comme Schwarzenegger ou Stallone incarnent des pères de famille, ou tout simplement des personnages plus urbains. Annonçant cette évolution, Bruce Willis fait passer l'action des jungles vietnamiennes au quadrillage des villes comme Los Angeles et New York : il



ne s'agit plus de racheter un passé douloureux (guerre du Vietnam) mais de faire table rase, c'est-à-dire de fantasmer encore une nouvelle origine, un nouvel état primitif.

Machine ou vêtement, le corps du héros lui appartient comme son outil, et c'est à lui de le réparer, de l'adapter, et de le enfin coupler à des véhicules qui vont l'inscrire dans la trajectoire rectiligne que nous nous sommes attachée à définir au début de ce chapitre. Le genre se balance donc entre ces deux tendances, l'une poussant le corps à envahir le plan, à excéder le regard, l'autre saisissant le corps pour mieux l'abstraire et préférer la forme de son déplacement à son véhicule, fut-il constitué de chair et de sang. Le muscle hante le film d'action, au point d'atteindre le ridicule : toute forme extrême n'étant jamais loin de sa parodie, certains films assument donc la rupture de forme, d'échelle, ainsi que le décalage de ces corps encombrants d'avec leur environnement.

Y a-t-il un salut en dehors du muscle ? Naturellement, il existe des héros moins musclés ; à y bien regarder, ils sont même aujourd'hui plus nombreux que les héros bodybuildés. Par cette question, nous souhaitons en réalité étendre la problématique du corps, en rapport avec l'héroïsme, au-delà des états paroxystiques. Car si le héros est systématiquement appelé à se dépasser, le corps peut parfois garder des proportions plus familières. Un corps qui ne se définit pas par la tension des muscles revêt d'autres qualités : dans le cas de John McClane, le muscle n'est plus ce contenant chargé de vider son énergie, puisque le personnage, véritable punching-ball, absorbe la violence des coups avant de la distribuer. Un corps moins musclé existe autrement que par sa seule visibilité, la parole prenant alors part à l'Action. Le héros n'agit plus seulement avec son corps, il en parle, décrit ses états et sa douleur. Celle-ci, au début contextualisée dans un programme masochiste au débuts du genre Action, devient ici un symptôme qui n'est pas la conséquence des heurts avec l'environnement, mais le résultat d'un épuisement psychologique que le corps tout entier doit supporter. Plus largement, le thème de la maladie semble de plus en plus intégré aux films du genre, non pas pour tempérer la force univoque du héros, mais au contraire pour lui conférer un supplément d'héroïsme. L'Action semble fournir un cadre idéal aux héros : en même temps qu'elle les soumet à la rigueur d'un parcours sans cesse répété, elle retourne aussi toute menace en atout, toute maladie en grande santé. Ce n'est pas accepter sa faiblesse qui est une force, puisque toute faiblesse cache une force qui la rachète. À ce jeu-là, le corps du héros semble tout-puissant, et l'héroïsme sans limites.

Nous avons alors tenté d'aborder le corps par le biais d'une question plus cruciale, qui continuera de mailler notre propos : y a-t-il un impossible pour le héros ? Il fallait

alors définir cet impossible, tout d'abord comme travestissement enfantin qui *joue* à se dépasser, ou au contraire comme performance mesurée dans le cadre du sport. Dans ce dernier cas, l'échantillon de films utilisant les sports extrêmes comme variation visuelle et scénaristique nous a permis de toucher, sinon une limite du héros, au moins une limite du genre. Si la grammaire de l'exploit peut être recombinaison à l'infini, sa diversification par le sport la limite à un éclectisme. L'analyse de *Mission: Impossible* a en revanche mis à jour une limite du corps qui vient cette fois du dedans : le corps ne travaille pas à se répandre en tous sens, mais au contraire à rester en lui-même, à limiter son contact avec le monde pour imaginer un corps hors de l'espace. Le seul espace qui reste au corps du héros est celui qu'il s'invente. Ceci nous amène alors à effectuer un pas de côté par rapport aux analyses précédentes : si le corps du héros peut sembler disparaître à force d'abstraction, ne pouvons-nous pas penser un héroïsme qui s'effectuerait sous d'autres modalités ? Nous avons jusqu'à présent évoqué des corporéités contrastées, mais celles-ci relevaient toujours d'une mise en action globale du corps, d'une performance physique. Nous allons donc tenter de déterminer si l'Action peut sortir de l'action, en proposant d'autres modèles d'accomplissement héroïque.

## 4. DES ALTERNATIVES A L'ACTION

Le héros d'Action, défini de façon quasi tautologique comme *actant*, participe d'une perception monolithique du genre, renforcée par la récurrence d'éléments visuels et sonores forts, immédiatement identifiables (explosions, poursuites, combats). Cette apparente solidité de la catégorie générique ne doit pas nous inciter à en déduire une uniformité des personnages héroïques, et à retenir le composant "actif" comme seul élément de définition. Les "règles" du genre peuvent sembler avoir assez peu évolué en dehors du seul perfectionnement des effets numériques ; l'excès reste en général la caractéristique constante d'un corpus de films de plus en plus large<sup>486</sup>. Il nous faut cependant examiner le destin d'un genre et la pérennité de la figure du héros telle qu'elle a été jusqu'à présent définie. Nous avons saisi précédemment l'esquisse d'une mutation, des héros expansifs et hyper-musclés (Sylvester Stallone) aux héros plus

---

<sup>486</sup> "Le film d'action a évolué selon une courbe d'excès. Et le fait qu'il n'y ait aucune définition stylistique, idéologique ou narrative du film d'action met en évidence le fait que l'association de l'excès au genre est la seule constante" ("the action film has evolved along a trajectory of excess. And the fact there is no single stylistic, ideological, or even narrative definition of the action film highlights that the genre's commitment to excess is its only constant") in LICHTENFELD Eric. op. cit., p. 335.

proches d'une norme physique, qui travaillent au contraire à rester *en dedans* (le Tom Cruise de *Mission: Impossible*). Au cœur de ce retournement, John McClane joue le rôle de personnage charnière, entre exploit hyperbolique et corps plus familier<sup>487</sup>.

## 4.1 L'Action des années 2000, entre fléchissement et reformulation

### 4.1.1 L'EXPLOIT RÉÉVALUÉ : PUISSANCE DES CORPS

#### - EXPERTISE ET EXPLOIT PHYSIQUE

Le héros peut parfois être amené à manifester d'autres qualités que celles directement liées à la libération d'énergie et au mouvement perpétuel exigé par le genre Action. Le plus souvent, cependant, ces qualités s'expriment au sein de l'Action elle-même, et constituent davantage une variation qu'une possible alternative : Indiana Jones résout des énigmes, mais entre deux cascades qui maintiennent le statut traditionnel du corps du héros. Autrement dit, en dehors, en dedans, bodybuildé ou non, le héros semble rester essentiellement actant. Or, malgré la prétendue uniformité du genre, n'existe-t-il pas des formes alternatives par lesquelles un personnage peut exprimer son héroïsme ? Au sein du genre Action, est-il possible pour le héros de dépasser la seule déclinaison des modes de l'agir ? Passé le renouvellement des premiers temps grâce aux effets spéciaux, que reste-t-il de si particulier à accomplir pour des héros en devenir ? Les héros expérimentent il est vrai d'autres méthodes, d'autres régimes de la performance. Ainsi le McClane de *Die Hard: With a Vengeance* suspend partiellement sa course pour résoudre des énigmes. Ce régime plus mental de la devinette se substitue en partie à la confrontation physique directe entre le héros et ses ennemis. McClane suit donc le parcours imposé par son ennemi pendant le premier tiers du film : il lui faut répondre à des questions de logique pour éviter que New York ne soit la cible de bombes. Plus tard, il inverse cette tendance en découvrant sur les corps de ses ennemis (morts lors d'une poursuite) des pièces de vingt-cinq cents. À partir de ce détail apparemment insignifiant, il devine leur intention d'emprunter le péage - et reprend

---

<sup>487</sup> Cette familiarité est double : c'est d'abord celle d'un corps banal, tenant d'un vécu de *common man*. Cet aspect était charrié par Bruce Willis au début de la franchise *Die Hard* ; la récurrence du personnage tend à l'amoindrir. Cette récurrence génère justement le second type de familiarité : McClane nous est familier comme personnage sériel, dans la mesure où sa réapparition génère un horizon d'attente bien précis, formé par notre fréquentation des épisodes précédents.

ainsi la main sur son parcours héroïque, en devenant poursuivant plutôt que poursuivi : son avantage n'est pas physique, ou plus uniquement. Le régime corporel de la poursuite se trouve enrichi par des épreuves d'une nature différente - mais les prouesses de l'esprit servent celles du corps, puisqu'une énigme résolue autorise la reprise de la course.

Il ne s'agit pas ici de suggérer un motif historique, qui verrait des héros idiots se muer en êtres intelligents. Cette analyse existe et participe souvent d'une dépréciation du genre qui, nous l'avons vu, repose sur une opposition classique entre le corps et l'esprit. Dans cette perspective, il est suggéré que les prouesses physiques du héros s'adressent au corps du spectateur, et que, relevant dès lors de la sensation pure, elles ne peuvent engager de véritable réflexion. L'intelligence a toujours été une composante forte des héros d'action, et avant lui des héros d'aventure (pensons à la sagacité d'un Robin des Bois). Cette qualité est même très présente aux débuts du genre, sous la forme de l'expertise. Cette modalité de réflexion ne quittera pas le héros : quelle que soit sa profession, son "degré" d'héroïsme (héros aguerri ou rattrapé par la situation), le personnage agit de façon experte, combine ses qualités physiques à des spécificités intellectuelles. Rambo répare ainsi son propre corps comme un outil (grâce à un fil à coudre, à de la poudre) tandis que le Dr. Kimble (*The Fugitive*) fait preuve d'une science accrue du déguisement lors de sa fuite. Ces talents sont souvent liés à la profession du héros.

Il est même fréquent qu'un homme "normal" doive son salut final aux connaissances de son corps de métier, et pas seulement à sa force brute : ainsi Adam Gibson (Arnold Schwarzenegger), le gentil père de famille de *The Sixth Day* (2000), dirige une société qui propose des trajets en hélicoptère. Ce talent se révélera utile au héros en devenir. Un même traitement se retrouve dans *Cliffhanger* (1993) : le guide de montagne Gabe Walker (Sylvester Stallone) ne survit pas grâce aux armes, ou une technique particulière de combat. Il devient héros avant tout grâce à des talents que sa pratique professionnelle exige. Il est clairement défini comme étant moins fort que ses ennemis, mais sa connaissance de la montagne le rend moralement meilleur : l'expertise devient ici symbole d'une humilité par rapport à un territoire qui va, comme un personnage adjuvant, se ranger du côté du héros<sup>488</sup>. Enfin, David Grant (Kurt Russell dans *Executive*

---

<sup>488</sup> Il y a en effet quelque chose d'un jugement moral dans le film, sur les ennemis qui détruisent la montagne, la considère comme l'ennemi ; Walker (dont le nom est clairement programmatique) ne domine pas son territoire en lui imposant un nouveau panel de règles, mais en acceptant, avec humilité, d'être dominé par elle. Cette opposition rappelle les westerns opposant un héros qui

*Decision*, 1996) parce qu'il pratique de façon récréative le pilotage de planeurs, arrive à opérer l'atterrissage d'un avion de ligne. Dans ce dernier cas, une pratique occasionnelle, de loisir, est portée à la puissance supérieure par la requalification de l'homme normal en héros<sup>489</sup>. L'expertise remplace néanmoins l'intelligence du côté du corps, tout comme la résolution d'énigme n'avait pas pour but la réponse elle-même, mais la reprise de la course. Les talents que nous avons ici énumérés se rapportent tous à une compréhension du monde matériel, visible, plutôt que d'une perspicacité d'enquêteur. L'expertise remplace encore le héros en relation au monde sensible, et constitue la forme prédominante de son intelligence dans le film d'action. Cette expertise se déploie selon des modalités très larges, du militaire expert (Chuck Norris, Steven Seagal, Sylvester Stallone et Arnold Schwarzenegger exemplaires dans ce type de rôles) à l'homme ordinaire spécialiste d'une technique - qui s'avérera la clé d'une situation inextricable, le plus souvent en dernière extrémité. Mais qu'elle soit détenue par un spécialiste, ou par un amateur qui la porte à ses extrêmes, l'expertise est toujours au service d'une action qui marque l'environnement du héros de son empreinte. L'intelligence sert rarement à éviter l'affrontement<sup>490</sup>, mais le plus souvent à le provoquer. Les films d'action ne s'inscrivent pas dans la traditionnelle dichotomie qui sépare le corps et l'esprit, mais plutôt, reformulent celle-ci en soumettant entièrement l'esprit au corps. L'intelligence n'est pas tant une forme alternative d'action, qu'une autre forme de la corporalité qui surdétermine nos héros.

Il faut ici préciser ce que nous entendons par expertise *sensible*. Celle-ci caractérise l'opérativité des héros par rapport au monde qui les entoure. Au-delà de la seule trajectoire, une structure d'échange se développe entre le héros et son environnement. L'espace met à l'épreuve le héros, nous l'avons vu. Mais en retour, le héros peut voir se développer une véritable intimité avec son milieu : il peut réaliser l'impossible, dès lors qu'il maîtrise tous les paramètres de l'action. Ceci est un peu différent de la *définition* de

---

comprend son milieu à un méchant capitaliste ou *cattle baron* qui ne pense à la terre qu'en termes de profit qu'elle peut lui rapporter (*Chisum*, ou plus tard *Pale Rider*). D'une certaine manière, cet aspect prolonge la définition du héros "bon sauvage", héroïque car relié à la force primitive du territoire.

<sup>489</sup> Cet aspect est suffisamment fréquent dans les films d'action pour faire l'objet d'une parodie : ainsi, dans *Mars Attacks!* (Tim Burton, 1996), les deux mauvais garnements qui font l'école buissonnière pour aller jouer aux jeux vidéo deviennent des as de la gâchette - précisément à cause de cette pratique ludique, apparemment gratuite.

<sup>490</sup> Le film de traque constitue une exception, puisque par définition, le moment de la confrontation directe est toujours retardé.

l'espace par le héros, comme nous l'avons évoquée dans le cas d'un Tom Cruise qui instaure sa propre gravité, en retrait du monde matériel. Il s'agit moins pour le héros de décider des principes organisateurs du monde, que de les comprendre, de les prévoir. La puissance physique se teinte ici d'un savoir de l'espace : tout devient prévisible, planifiable. Ainsi, Frank Martin (Jason Statham) développe dans *Transporter 2* (2005) une relation de savoir au monde qui garantit sa survie. Le film présente un héros composé d'éléments familiers. Ancien militaire, Frank Martin s'est reconverti dans le transport de "marchandises" dont il ignore volontairement la nature, ses clients franchissant souvent les limites de la légalité. Il aspire à vivre de ce commerce, mais se trouve sans cesse rattrapé par des combats qui ne le concernent pas, et dans lesquels il est mêlé contre son gré. En termes physiques, Statham constitue un hybride de Bruce Willis (à qui il emprunte le crâne rasé, et le visage de marbre) et Mel Gibson (il expose la même "sécheresse" physique, déployée au sein de scènes complexes qui mêlent combats de rue et la voltige propre aux arts martiaux). L'identité du personnage est également marquée par une relation fusionnelle à sa voiture, encombrée de gadgets électroniques qui permettent de renouveler dans une certaine mesure le schéma classique de la poursuite.

Une scène révélatrice montre comment il parvient, alors qu'il quitte le repaire de ses ennemis, à remarquer la bombe qu'ils ont fixée sous sa voiture - grâce à un reflet opportun dans une flaque d'eau. Le premier principe de survie ne tient donc pas de l'exploit, mais d'une vigilance qui se situe au niveau du regard. Dans un second temps, Frank Martin quitte les lieux, dans sa voiture. Décidé, en pleine possession de ses moyens, il roule à toute allure en direction d'une plateforme, et, plus loin, d'une grue. Il utilise le tremplin pour faire "sauter", littéralement, son bolide à qui il imprime un mouvement de rotation sur lui-même. Le crochet de la grue s'empare de la bombe, tandis que la voiture finit son tour complet, et atterrit en douceur sur la route. Derrière elle, selon le motif classique, la bombe explose juste à temps. L'exploit ici ne tient ni de la force, ni de la maîtrise de la gravité, ou de la vitesse seule. Il tient de tous ces paramètres combinés et exprime ainsi un héroïsme qui ne tient plus du domptage de l'environnement, d'un ennemi, ou encore de soi-même. Cet héroïsme passe par un corps qui est partout, tenant ainsi d'une forme d'omnipotence. Là où John McClane avait ramené de la souffrance, ainsi qu'un certain sens de la limite, dans l'action, nombre de héros des années 2000 ne vivent plus que l'extension de leur corps en tous points. La proximité avec l'espace est mentale (tout prévoir, tout calculer) comme physique : la grue devient humaine, une extension du bras de Frank, en somme. L'espace n'est pas

tant dominé par le héros qu'il devient son corps étendu. La sagacité du héros tient peut-être de son esprit, mais elle s'exprime entièrement par le corps, avant de contaminer l'espace environnant. L'exploit, par ailleurs, n'est pas forcément plus spectaculaire : il peut même faire sourire, tant l'impératif de crédibilité a été évacué.

Ce concept même de crédibilité est central dans l'Action, parce que le genre repousse les limites du vérisme, au risque du ridicule - aussi, parce qu'il concerne l'expertise que nous avons définie plus haut. La crédibilité, dans les années 80 et 90, se joue en effet à l'endroit de ladite expertise. Il est ainsi donné au spectateur un ensemble d'informations qui permet de justifier l'in vraisemblance apparente d'une situation : dans *Rambo*, le fait que le personnage soit un *green beret* permet de donner du crédit aux exploits à venir. Le colonel Trautmann est souvent chargé de ce discours, et s'applique à faire la liste des talents de son poulain, parfois d'une façon métaphorique ("*Ce que vous appelez l'enfer il appelle ça chez lui*"<sup>491</sup>). Dans les années 90, l'expertise devient scientifique : un véritable cours (sur les explosifs, les armes, les satellites...) est inclus dans le film. Par métonymie, une seule goutte d'un puissant explosif retourne un bureau, et laisse présager le pire aux héros qui savent que leurs ennemis possèdent des litres du même liquide (*Die Hard: With a Vengeance*, *The Rock*, *Executive Decision*). Ce discours est souvent placé dans la bouche d'un expert, caricaturalement incarné par un *nerd*<sup>492</sup>. Mais de plus en plus, au cours des années 90, le héros devient l'auteur du discours, et donc le détenteur du savoir. Dans les années 2000, ce principe d'un héros savant, auteur d'une parenthèse didactique, perdure. Mais d'un autre côté - dans *The Transporter*, *Live Free or Die Hard* - l'expertise cesse d'être scientifique, donc explicable. Elle quitte le lieu du discours pour retourner au champ de l'action, plus hyperbolique encore. Car le héros se fait plus expert, et s'explique paradoxalement moins : son action devient non seulement irréaliste, mais impossible. Nous avons déjà évoqué cette question, mais ici, l'impossibilité de l'exploit n'est pas compensée par son inverse, tel le corps rétif repéré dans *Mission: Impossible*. Cet impossible se rapproche de la liberté des super-héros : l'expertise, en perdant la parole qui l'accompagnait, devient magie.

---

<sup>491</sup> "*What you choose to call hell he calls home*".

<sup>492</sup> Nous traiterons plus en détail de ce type de personnage dans un prochain chapitre (cf. infra. p. 343-463).

- L'EXPERTISE FAITE MAGIE, LE CAS DE *LIVE FREE OR  
DIE HARD*

La grammaire de l'Action développée est relativement uniforme dans les trois films de la série *The Transporter* (2002, 2005, 2008). Le personnage de Frank Martin se situe dans la lignée d'un Rambo ou d'un Chuck Norris. Ancien militaire, homme de peu de mots, le visage souvent crispé dans un *stone face*, le personnage tend à super-héroïser une figure traditionnellement associée à l'exploit de héros musculeux. En revanche, il est plus surprenant que le personnage de John McClane migre lui aussi vers une forme superlative de l'héroïsme. Dans les trois premiers films (respectivement réalisés en 1988, 1990 et 1995), le personnage obéit à cette logique précédemment analysée d'un corps qui encaisse les coups, et doit pour respecter le programme héroïque être malmené par son milieu. Rappelons également que cet espace, qui imprime la forme de l'action sur le corps même du héros fait l'objet en retour d'une logorrhée : le héros McClane possède bien une parole, mais celle-ci ne tient pas de l'expertise, plutôt d'un flux continu. *Live Free or Die Hard* (2007) est donc signifiant à de nombreux égards. Au niveau du genre, il s'inscrit dans ce qui a pu être identifié comme un retour des héros dits reaganien<sup>493</sup>. Rocky retourne ainsi sur le ring (*Rocky Balboa*, 2006), tandis que Rambo est contraint malgré lui à une nouvelle mission (qui lui permet d'ailleurs de *boucler la boucle*<sup>494</sup> dans *John Rambo*, 2008)<sup>495</sup>. Tenant d'une intention similaire, *JCVD* (2008) a vu Jean-Claude Van Damme revenir sur les écrans, le temps d'un exercice réflexif. Il incarne son propre rôle, et retourne à ses racines belges pour parodier les conventions sur lesquelles s'est fondée sa carrière. Dans tous ces films, le vieillissement physique de l'acteur est un objet de fascination, qui n'est pas dissimulé mais au contraire mis en spectacle. Les rides et le durcissement des traits achèvent de donner au nouveau film le statut de véritable retour après une absence prolongée, et permettent de creuser un écart que le film essaiera de combler. Cela peut correspondre, comme l'explique Hélène Valmary, à :

*une situation particulière, ténue, celle qui trace la limite entre deux  
états du corps : celui dont on se souvient et celui qui est réellement là.*

---

<sup>493</sup> VALMARY Hélène. "I'll be back". 2009, p. 143.

<sup>494</sup> Ou, en anglais, "*to come full circle*", comme l'y invite son mentor Trautmann dans *Rambo III*.

<sup>495</sup> Notons d'ailleurs, même si ce dernier film était seulement nommé "*Rambo*" aux États-Unis, que ces retours sont l'occasion de redonner au héros son patronyme complet. Rocky retrouve un nom, et Rambo un prénom.



*Le corps de l'acteur vient alors rencontrer son image et non plus la reproduire. Il vient s'y superposer*<sup>496</sup>.

Nous nous concentrerons ici principalement sur l'évolution de l'action de John McClane en rapport à l'exploit. Dans les deux premiers films, le personnage évoluait principalement dans des lieux confinés, dans lesquels il devait ramper. Souvent enfermé, prisonnier de l'espace et parfois même des objets (valises, parachutes dans *Die Hard 2*), son action était constamment empêchée. L'exploit existait, mais au prix de grandes souffrances physiques (la marche dans le verre brisé, ainsi que la chute du building dans le premier film) ou morales (son échec à sauver les passagers d'un avion du crash dans *Die Hard 2*). Dans le dernier film, l'action de McClane se rapproche de celle d'un Rambo. Le scénario reprend la formule originelle, presque inchangée lors des trois premiers films : des terroristes menacent la ville et sa population ; John McClane, qui n'avait aucune intention de se trouver là ou d'être impliqué, se trouve pourtant obligé d'agir. Malgré ses efforts, il reste essentiellement seul pour sauver les victimes potentielles des méchants. Cette formule marque un premier changement d'échelle : ce ne sont plus seulement une tour ou un aéroport qui sont menacés, mais les États-Unis dans leur ensemble. Les terroristes, bien qu'armés, ne menacent pas en premier lieu le territoire physique du pays, mais toutes les structures immatérielles - réseaux, banques de données - qui en assurent le bon fonctionnement. Le chef du groupe, un anarchiste, souhaite purger le pays de ses maux par une gigantesque table rase. Il entreprend auparavant d'éliminer les meilleurs hackers du territoire, pour s'assurer que ce qui a été fait ne pourra pas être défait. Farrell (Justin Long), un des hackers en question, se retrouve sous la protection de McClane. Ensemble, ils vont entreprendre de déjouer les plans des terroristes. De nombreuses références aux films antérieurs sont pratiquées : les spectateurs retrouvent l'ascenseur, et les bouches d'aération, où cette fois une voiture viendra s'encastrer. En revanche, à l'exception d'un *yamakasi*<sup>497</sup> français, les méchants ne sont plus européens. Le chef terroriste est un ancien agent du FBI, qui voulait changer le système de défense après le 11 septembre 2001 et a essuyé un refus. L'optimisme par rapport à la société américaine qui caractérisait les premiers films se voit donc tempéré : la menace ne vient

---

<sup>496</sup> VALMARY Hélène. "I'll be back". op. cit., p. 146.

<sup>497</sup> Le terme, qui s'est banalisé, désigne à l'origine un collectif français pratiquant le parkour, une discipline mi-sportive, mi-acrobatique, qui consiste à utiliser le mobilier urbain pour effectuer des cascades, ou inversement, à utiliser la prouesse physique pour se déplacer dans la ville. Très inspirée des arts martiaux, cette pratique a été plus particulièrement imposée au cinéma par les films *Yamakasi - Les samourais des temps modernes* (Ariel Zeitoun ; Julien Seri, 2001) et *Banlieue 13* (Pierre Morel, 2004).

plus du vieux continent mais bien de l'intérieur. Ceci correspond à l'évolution globale du genre, qui tend à préférer des méchants américains à leurs homologues russes et moyen-orientaux. Ce changement n'est qu'un indice, car la formule *Die Hard* en son entier subit une déconstruction dans ce dernier volet de la série. Entre autres évolutions, l'action va justement prendre une nouvelle aura magique.

McClane doit encore encaisser les coups, et délivrer son lamento habituel. Ces deux aspects sont cependant modérés, dans la mesure où le héros est affublé d'un *sidekick* qui va prendre en charge tout ou partie de ces fonctions. Ce deuxième personnage, Matt Farrell (Justin Long) incarne plutôt une version positive du *geek*<sup>498</sup> : hacker expert en informatique, il informe McClane et le spectateur des subtilités techniques de l'intrigue. Parallèlement à ce discours précis, Farrell prend en charge la logorrhée traditionnellement attribuée à McClane. La tension entre les questions déplacées de Farrell et les réactions mesurées de McClane (curieusement doté d'un visage de marbre et débarrassé de ses moues) participe d'un effet comique. Revenons cependant à l'action elle-même : alors que McClane ne se manifeste plus par sa parole ou ses grimaces, ses exploits changent d'échelle. La première scène de poursuite est notoire à cet égard. Farrell est pris en chasse par les terroristes. Ceux-ci, en contrôlant les feux de circulation, les réseaux télévisés et téléphoniques (entre autres), acquièrent une grande mobilité, deviennent quasiment invincibles. Leur action, supportée par les habituels hélicoptères et armes d'assaut, devient ici fonction d'une expertise. Lors de la poursuite, McClane effectue une manœuvre formellement très proche de *Transporter 2*. Il se jette d'abord d'une voiture lancée à grande vitesse. Soulevée par une force mystérieuse, la voiture décolle du sol et vient percuter un hélicoptère ennemi (*fig. 70*). Les "méchants" deviennent plus menaçants, en s'attaquant au pays tout entier ; mais McClane voit aussi son action changer d'échelle, dès lors que l'espace devient une extension anthropomorphique de son corps. Il est significatif que l'action des héros devienne superlative en soulevant magiquement des voitures : le premier numéro d'*Action Comics* (paru en 1938) présentant Superman pour la première fois le montrait soulevant une automobile. Cette action, du coup séminale, charrie avec elle le super-héroïsme des origines (*fig. 71*).

---

<sup>498</sup> Nous préciserons plus loin ces aspects relatifs au nerd, entre un nerd pathétique, asexué, et un nerd plus positif, proche du *geek*, qui se caractérise par ses connaissances en informatique.



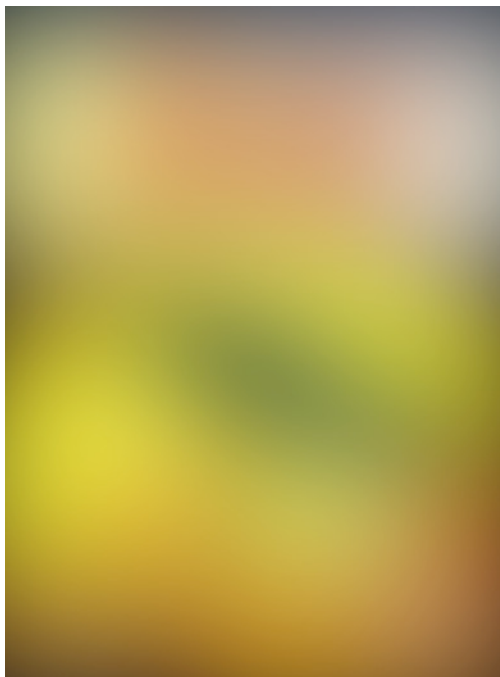
*fig. 70.1*



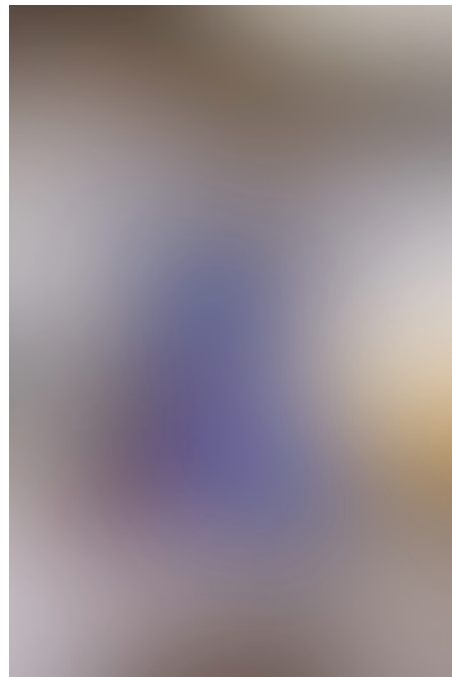
*fig. 70.2*

*fig. 70 : Dans Live Free or Die Hard, John McClane reproduit - quoique à distance - le geste séminal qui consiste à soulever une voiture.*

---



*fig. 71.1*



*fig. 71.2*

*fig. 71.1 : Ce geste est visible dans le premier numéro du comic consacré à Superman.*

*fig. 71.2 : Dans Superman Returns (2006), soit 73 ans plus tard, Brandon Routh reproduit un geste similaire. Photographie promotionnelle, © 2005 Warner Bros.*

---

En devenant des super-héros en civil, les héros d'action effectuent les mêmes actions extraordinaires que leurs cousins Superman ou Spider-Man, à ceci près qu'ils se passent de la médiation directe du corps. Alors que la voiture dans les années 90 constituait le moyen de la trajectoire qui portait le héros sur sa lancée, ici le héros manipule ces véhicules comme s'ils étaient de simples bibelots. Cette magie ne passe donc plus par le corps, et par le geste : nous ne voyons pas *littéralement* le héros soulever une voiture. Cependant, il aura suffi d'un contact avec le héros pour que le véhicule, comme animé d'une force autonome, se soulève et accomplisse la volonté du personnage. Comme par contamination, les objets deviennent héroïques à leur tour dès lors que le héros les a

touchés. L'exemple de *Live Free or Die Hard* complique un peu plus l'articulation entre le corps (tout puissant, central le plus souvent) et l'esprit (soit au service du corps, soit retourné en *intelligence corporelle*). Le film affirme, comme *Transporter 2*, que le héros possède un corps si puissant qu'il peut se passer du corps. Le corps est désormais partout, et contrôle tout, à la manière d'un Superman dont l'action se décline dans toutes les géographies.

#### 4.1.2 DES ACTIONERS CRÉPUSCULAIRES

L'exploit change ainsi de forme, et le héros de sens. La relation que le personnage entretient avec son héroïsme, et avec lui le désir qui l'accompagne est encore un peu plus le lieu d'une déception. Avant d'examiner les alternatives possibles à l'Action classique, il nous faut donc préciser comment celle-ci n'est plus tout à fait la même, dès lors qu'elle super-héroïse des héros traditionnels. McClane, figure emblématique d'une corporéité héroïque, mais critique, change à tel point qu'il est difficile de relier le personnage tel qu'il apparaît en 2007 à ses incarnations antérieures. Le principe selon lequel le héros est maître de son corps, et seulement celui-ci, est donc enfreint à la fois dans *Transporter 2* et *Live Free or Die Hard*, lors de scènes d'action (la voiture retournée) très similaires sur le plan formel. Si elles expriment toutes les deux une extension du domaine du héros, elles jouent cependant des rôles très différents dans l'économie de leurs récits respectifs. Avec Statham, le caractère dansé des scènes de combat est complètement revendiqué, faisant plus largement usage de la référence aux films de Hong-Kong. Jason Statham semble ainsi moins se battre contre ses ennemis qu'*avec eux*, au cours de scènes enrichies par l'usage d'objets multiples (vélo, huile à moteur, etc.), qui ne singent plus leur présence fortuite mais sont clairement identifiés comme des accessoires. *The Transporter* emprunte à la comédie kung-fu son usage de l'objet au sein d'un "*spectacle acrobatique*"<sup>499</sup>. Charles Tesson parle en effet de la qualité particulière prise par les objets dans le genre (notamment chez Jackie Chan) qui semblent "*attend[re] le kung-fu et son héros comique pour vivre une seconde vie*"<sup>500</sup>. Cet aspect se manifeste dans de nombreux films d'action, et comme nous l'avons vu dans la comédie musicale - mais c'est aussi un de ses nombreux points de convergence avec le burlesque. Mais la seconde vie qui emporte les objets dans l'Action est une chose ; dans la comédie kung-fu

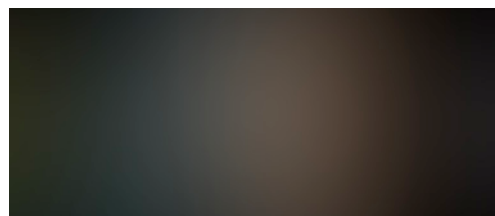
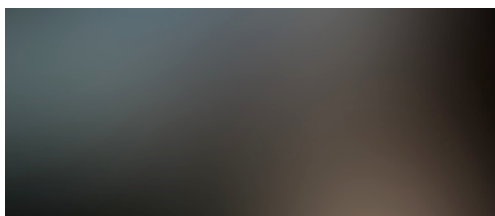
---

<sup>499</sup> TESSON Charles. Contorsions chez Confucius. Jackie Chan et la comédie kung-fu. *Art Press*, 2003, p. 122.

<sup>500</sup> Ibid., p. 123.

et ses reformulations dans l'action des années 2000, c'est le concept d'attente qui prime. Car si ces objets connaissent une seconde vie, il semble que, sans l'action, ils n'auraient pas existé du tout. Voilà ce que nous suggérons en parlant d'accessoires plutôt que d'objets : une utilisation, certes, limitée à la scène, mais pas un usage. La voiture volante n'est donc qu'un *accessoire* de plus, et son utilisation n'est ni plus ni moins réaliste que le reste des "*acrobat[ies]*" de Statham. Chez McClane, cette forme de la cascade renvoie à un sens différent. Cet exploit est altéré, spectaculaire, mais jamais ridicule, comme c'est pourtant la règle dans la série *Die Hard*. Cette modification pointe une possible mutation du personnage : McClane perd cet humour qui le caractérisait dans les années 90, et emprunte un peu de son action aux super-héros.

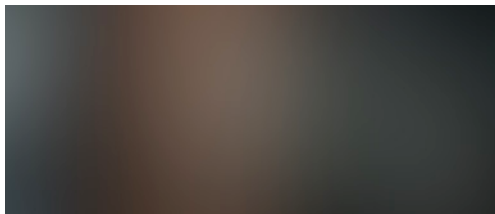
Tandis que le McClane des débuts était raisonnablement fort, et âpre à la tâche (comme en témoigne sa plainte), le personnage plus mûr qui apparaît dans *Live Free or Die Hard* voit sa force décuplée - mais le changement principal réside dans sa motivation. Il devient donc un super-héros grâce à sa force – en soulevant les voitures comme Superman – mais renoue aussi avec le *common man* en perdant de son détachement caractéristique. Contrairement à son prédécesseur, il ne se contente plus de renâcler, mais refuse cette fois l'idée même de son action. Le discours va donc moins renvoyer au contenu de son action (ramper "*dans une putain de boîte de conserve*", dans *Die Hard 2*) qu'au sens de celle-ci. Il est courant, dans le film d'action, d'assister à l'utilisation d'un moment d'accalmie pour produire un commentaire sur le héros. Celui-ci, dans sa forme la plus minimale peut même faire l'objet d'une boutade<sup>501</sup>. Parfois, cependant, le discours s'étend et prend la forme d'une véritable théorisation du rôle du héros, le plus souvent par ce dernier même. Dans le cas qui nous occupe, McClane exprime l'ingratitude de la condition de héros (fig. 72). Il ne prend pas la parole directement, mais répond à Farrell qui le remercie de lui avoir sauvé la vie :



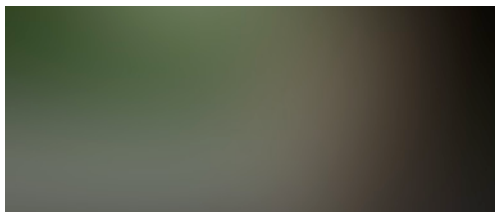

---

<sup>501</sup> Dans *Tango & Cash* (1989), Raymond Tango (Sylvester Stallone) est comparé à Rambo par un tiers, et répond : "*Rambo... est une fiotte*" ("*Rambo... is a pussy*"). Stallone démonte ainsi les rouages sur lesquels se fondent sa persona – et amorce ainsi sa carrière des années 90, en partie orientée vers la comédie et plus largement l'auto-référentialité.

*fig. 72.1*

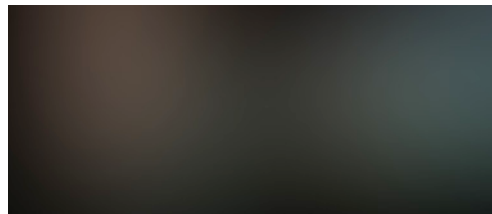


*fig. 72.3*

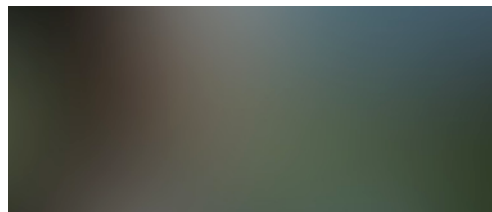


*fig. 72.5*

*fig. 72.2*



*fig. 72.4*



*fig. 72.6*

*fig. 72 : Face à face entre le héros et sa potentielle relève : le statut de héros est réfléchi, critiqué, désavoué dans Die Hard IV.*

---

[ voir le dialogue sur la page suivante ]

(Matt Farrell) – *Je ne suis pas comme toi. Je ne peux pas faire ce genre de trucs.*

(John McClane) – *Qu'est-ce que tu veux dire ? Comme quoi ?*

(Matt Farrell) – *Je suis pas héroïque et tout ça. Je ne suis pas courageux comme toi. Je ne suis pas ce mec.*

(John McClane) – *Je ne suis le héros de personne, gamin.*

(Matt Farrell) – *Mais vous m'avez sauvé la vie genre dix fois dans les six dernières heures.*

(John McClane) – *Je fais juste mon boulot, c'est tout.*

(Matt Farrell) – ...

(John McClane) – *Tu sais ce que tu gagnes à être un héros ? Rien. Tu te fais tirer dessus. On te fait une petite tape sur l'épaule. Bla, bla, bla. Bravo mon garçon. Tu divorces. Ta femme ne se rappelle plus de ton nom de famille. Tes enfants ne veulent plus te parler. Tu manges souvent tout seul. Crois-moi, gamin, personne ne veut être ce mec.*

(Matt Farrell) – *Mais alors pourquoi vous le faites ?*

(John McClane) – *Parce qu'il n'y a personne d'autre pour le faire présentement, voilà pourquoi. Crois-moi, s'il y avait quelqu'un d'autre pour le faire, je le laisserais. Mais y en a pas. Alors c'est nous qui le faisons.*

(Matt Farrell) – *Et c'est ce qui fait de vous ce mec.*

(Matt Farrell) – *I'm not like you. I can't do this shit.*

(John McClane) – *What do you mean? Like what?*

(Matt Farrell) – *I'm not like, heroic, and everything. I'm not brave like you are. I'm not that guy.*

(John McClane) – *I'm nobody's hero, kid.*

(Matt Farrell) – *You've saved my life like ten times in the last six hours.*

(John McClane) – *Just doing my job, that's all.*

(Matt Farrell) – ...

(John McClane) – *You know what you get for being a hero? Nothing. You get shot at. You get a little pat on the back. Blah-blah-blah. Attaboy. . . You get divorced. Your wife can't remember your last name. Your kids don't want to talk to you. You get to eat a lot of meals by yourself. Trust me, kid, nobody wants to be that guy.*

(Matt Farrell) – *Then why are you doing this?*

(John McClane) – *Because there's nobody else to do it right now, that's why. Believe me, if there was somebody else to do it, I would let them do it. But there's not. So we're doing it.*

(Matt Farrell) – *And that's what makes you that guy.*

L'opposition qui travaille le discours de McClane est somme toute classique. Elle situe le héros comme étant un homme hors du commun, du coup étranger à la vie dite "normale"<sup>502</sup>. La deuxième partie est plus originale : elle suppose que McClane ne poursuit qu'en l'absence d'un remplaçant, ce qui signifie deux choses. Premièrement, McClane veut arrêter d'être un héros : ce rôle ne lui convient plus, ou ne lui a jamais convenu. L'unité morale du héros se trouve fissurée, car ce n'est plus seulement le désir d'agir qui manque, comme dans les premiers films, mais une absence de motivation à sauver le monde. Cet aspect, déjà présent lors de la création du personnage, est ici radicalisé. Deuxièmement, et c'est sans doute l'aspect le plus important de sa déclaration, le déficit héroïque correspond à l'absence d'une nouvelle génération pour reprendre le flambeau. Le motif de l'héritage manqué, que nous avons précédemment parcouru en analysant *Ride the High Country* dans notre premier chapitre<sup>503</sup>, fait donc retour. Dans les deux cas, le héros ne semble plus tenir du personnage mais du site, laissé désert par ses anciens occupants et ses potentiels successeurs. Dans *Ride the High Country*, la désaffection est complétée à la fin du film par la mort de Steve Judd et sa sortie symptomatique du champ. L'absence symbolique du héros s'exprime alors dans son absence concrète. Dans *Die Hard IV*, la difficulté du passage de relais est tout entière contenue dans ce discours. Farrell se montre très courageux dans la suite du film, allant jusqu'à sauver la vie de McClane. Mais c'est davantage avec la fille de ce dernier que se dessine un futur : Farrell ne sort donc pas de son rôle de *sidekick* courageux, et comme le jeune Heck Longtree avant lui, préfère une destinée plus conventionnelle, incarnée par le couple hétérosexuel. Être héroïque ne signifie pas nécessairement devenir un héros, et tenir cette posture. Le discours de McClane évolue dans ce dernier film de la simple résistance au renoncement, et fait état d'une défection à l'endroit d'une lignée de héros. Nous allons ainsi partir de cette mutation du personnage de McClane pour questionner le genre dans son entier, et avec lui, les héros. Alors que l'exploit se radicalise, devient super-héroïque, il semble que le genre gagne une tonalité plus mélancolique, voire pessimiste. Comme le western avant lui, le genre Action va ici trouver une incarnation crépusculaire.

---

<sup>502</sup>Si dans la vague de films d'action des années 90 (*Volcano*, *Independence Day*, entre autres) l'accent est mis sur la domesticité du héros, celle-ci est curieusement absente des *Die Hard*, et a fortiori dans ce dernier volet.

<sup>503</sup> Cf. infra., p. 61-66.



Nous passons en effet, de 1988 à 2007, d'un type de réflexivité à l'autre. Dans les deux premiers *Die Hard*, les paroles référentielles de McClane jouent surtout le rôle de clin d'œil. Elles fonctionnent sur le mode d'une complicité avec le spectateur, qui comprend d'autant mieux les références qu'il suit la série. *Live free or Die Hard* devient réflexif en réfléchissant davantage que ses formes : il produit un commentaire sur le héros, et sur le genre Action. En interrogeant le destin de ses personnages et celui du genre sur un ton pessimiste, il se rapproche de ce qu'on a pu appeler le *western crépusculaire*. Cependant, le rabattement de cette notion à un autre genre que le western pose problème. La première difficulté réside à l'origine dans les implications du terme "crépusculaire" lorsqu'il est à l'origine accolé à "western". Selon Jean-Louis Leutrat et Suzanne Liandrat-Guigues, l'appellation renvoie directement à un état des héros, soit "*vieilli[s]*"<sup>504</sup> soit "*fatigués*"<sup>505</sup> - voire, les deux à la fois. Pourtant ces deux états ne sont pas équivalents, même si dans le cas exemplaire de Steve Judd, la vieillesse semble générer la fatigue, et cette fatigue, ou le renoncement, semblent accélérer le vieillissement du héros. Une seconde ambivalence caractérise ce concept de *crépiscularité* : l'adjectif concerne-t-il le film ou l'Ouest lui-même ? Dans ce dernier cas, les auteurs précisent que le genre a été très tôt<sup>506</sup> conscient de la fin de l'Ouest et de son obsolescence. De ce point de vue, tout western se présente "*comme le récit d'une disparition*"<sup>507</sup>. En revanche, quand le film lui-même adopte le mode crépusculaire, il semble davantage décrire la perte du mythe de l'Ouest, que la fin de l'Ouest proprement dit.

Sans rentrer davantage dans ces difficultés propres au sous-genre que peut constituer le western crépusculaire, il faut prendre en compte les subtilités dont le terme est chargé avant de l'appliquer au genre Action. Malgré les ponts fréquemment pratiqués entre les deux genres, une différence de taille les sépare. Tandis que le western parle d'un monde disparu, ou en train de disparaître, l'Action constitue justement une forme contemporaine, qui vise à inclure une technologie d'avant-garde, à la fois dans son récit (armes, télécommunications) et dans sa fabrication (effets spéciaux). Nous avons vu précédemment que les héros se distinguent par une expertise technique, parfois technologique, qui implique de situer les récits dans le présent, ou dans un futur proche. L'Action sera donc souvent "crépusculaire" tout en semblant avant-gardiste : paradoxalement, un genre qui repose sur la fascination pour la technologie et ses

---

<sup>504</sup> LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. op. cit., p. 62.

<sup>505</sup> Ibid.

<sup>506</sup> Cette réflexivité serait présente dès les années 20, selon un article de *The Film Spectator*, 1929, p. 17, cité par LIANDRAT-GUIGUES Suzanne et LEUTRAT Jean-Louis, *ibid.*

<sup>507</sup> Ibid., p. 64.

possibilités va également réfléchir sur les conséquences du tout technologique. Toutefois, si la technologie en question reste le plus souvent de pointe, le héros est placé face à sa propre obsolescence, à la fois sur le mode de la vieillesse et de la fatigue.

La définition de John McClane comme personnage obsolète dans *Live free or Die Hard* ne constitue pas une innovation à proprement parler. Dès les premiers films, le personnage est caractérisé comme étant profondément attaché aux années 80, décalé par rapport à la décennie à venir. Dans *Die Hard*, son ennemi (Alan Rickman) le raillait sur son attitude de cow-boy, le comparant ironiquement à la figure historique de John Wayne. Dans *Die Hard 2*, le vieillissement, et le décalage par rapport à l'époque commencent à être plus marqués. Lorsqu'il demande à utiliser un fax, son adjutant paraît surpris. McClane répond alors : "*Holly m'a dit de me mettre au parfum des années 90*<sup>508</sup>". Cette phrase est la première mention d'un décalage entre John et son époque, repéré par sa femme. Elle lui faisait déjà remarquer, dans le premier film, son incompréhension de la côte Ouest (symbole de nouveauté dans le contexte de la Frontière, mais aussi de développement économique dans les années 80). Dans le troisième film, enfin, la fatigue du personnage est l'élément sans cesse invoqué pour signaler le décalage du héros avec son temps. McClane connaît alors un traitement proche des héros de western crépusculaire : l'accent est mis sur son manque de forme physique (il est en effet moins musclé), sa tendance à l'alcoolisme, son échec professionnel... D'abord comparé à John Wayne, le personnage suit l'évolution de ce dernier au sein de ses films : le McClane de *Die Hard: With a Vengeance* tient plus d'un John Chisum que du *westerner* fringant.

*Live Free or Die Hard*, de par son scénario centré sur les nouvelles technologies, relance de façon prévisible le motif de l'obsolescence de McClane. Son opposition au personnage de Farrell permet de multiplier les références à son incompetence technique. Un agent du FBI lui signale même ainsi qu'il est "*une montre à l'ère du numérique*". Le réel est ainsi découpé entre un monde matériel, sur lequel McClane possède une emprise totale, et l'espace numérique de l'information, soumis à l'attaque des terroristes. Au début du film, ce découpage implique également une hiérarchie. En attaquant les structures invisibles du pays, les méchants le menacent matériellement. La scène où ils prennent le contrôle des feux de circulation, et génèrent une suite d'accidents, démontre ainsi que le monde matériel est soumis à son double numérique. McClane est donc désavantagé par cette distribution, et compense son absence de

---

<sup>508</sup> "*Holly told me to wake up and smell the nineties*".

connaissances techniques en s'associant avec Farrell. Cependant, l'ordre établi entre les deux mondes s'inverse tout au long du film, et l'action de McClane joue un rôle opératoire à cet égard. Les manipulations informatiques sont laissées à Farrell, tandis que McClane joue classiquement des poings. Mais par sa technique "classique" de combat au corps, il rend progressivement aux outils informatiques leur valeur d'objet : ainsi l'écran, interface maîtresse de l'action des méchants devient une arme dans les mains de McClane, qui s'en sert pour assommer une experte en arts martiaux. Plus tard, il s'arme d'une clé à mollette pour frapper ses opposants. Ainsi, non seulement les ordinateurs reprennent leur poids, mais McClane opère plus largement une régression, en revenant, par son action même, de l'âge du numérique à l'âge de la mécanique. Cette nouvelle hiérarchie est également connotée moralement. Tout en étant fasciné par les nouvelles technologies, le film en fait le procès. À un agent du FBI qui voit dans l'attaque des terroristes une menace pour "*le système*", McClane répond froidement : "*Ce n'est pas un système. C'est un pays*<sup>509</sup>". L'obsolescence apparente de McClane correspond en fait à une sauvegarde des valeurs traditionnelles, par rapport à un progrès technique présenté comme dangereux. Nous retrouvons ici un motif classique du western : le *westerner* apparaît fréquemment comme étant anachronique, mais il est également suggéré qu'avec lui disparaîtra une forme d'action, de loi, qui est en réalité vitale. Plus largement, ce motif oppose les villageois (*townspeople*) qui rejettent d'abord le *westerner* car il semble étranger à leur communauté et à leurs valeurs. Dans une seconde partie, ces mêmes villageois sont sauvés par le *westerner*, dont les talents et les méthodes correspondent à la situation<sup>510</sup>. Sans trop insister sur les motifs narratifs et structuraux des deux genres, nous voyons ici que l'obsolescence, tout en constituant un motif pathétique qui joue de la fatigue et du vieillissement du héros, se retourne de façon positive. Le héros n'est pas en phase avec son époque, et c'est tant mieux. En préservant son ignorance face à la technique<sup>511</sup>, il préserve également sa rigueur morale, et plaide, par son action, pour un monde matériel qui ne serait pas soumis à une infrastructure informatique. Le *westerner* pouvait opposer son cheval aux automobiles, McClane

---

<sup>509</sup> "*It's not a system, it's a country*".

<sup>510</sup> C'est une caractéristique du schéma classique ("*classical plot*") déterminé par Will Wright. La société n'accepte pas le héros, mais n'est pas suffisamment forte pour se défendre seule, in WRIGHT Will. op. cit., p. 40-41. Nous pouvons également ajouter que dans certains cas, la société prétend avoir dépassé la violence inhérente à l'Ouest, et pour cette raison refuse la venue ou l'intervention du héros - dans un premier temps.

<sup>511</sup> Nous verrons plus loin que cette ignorance est valorisée sur le mode de l'anti-intellectualisme, selon une dichotomie qui oppose l'homme civilisé (donc de l'Est) à l'homme "sauvage" (de l'Ouest).

oppose quant à lui sa clef à mollette aux téléphones cellulaires. Tout comme la maladie, l'anachronisme du héros d'action, faiblesse potentielle, se trouve retourné en qualité d'exception.

Malgré ce retournement finalement positif de la valeur d'un défaut, le terme "crépusculaire" reste dans une certaine mesure applicable à *Live Free or Die Hard*, et à un ensemble de films d'action, ou corollaires du genre qui travaillent cette notion de la transmission, tels que *Armageddon* (Bruce Willis se sacrifiant au terme d'une action héroïque pour son gendre Ben Affleck), *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (dans lequel Harrison Ford passe le flambeau à Shia LaBeouf) ou encore *The Expendables*, ou Sylvester Stallone, à la fois présent devant et derrière la caméra, semble prendre acte de la nouvelle génération incarnée par Jason Statham. Le discours de McClane sur l'héroïsme, et la suggestion d'un décalage du héros par rapport à son époque contribuent à donner un ton élégiaque au film. Le crépuscule est ici double. C'est celui des héros, qui souffrent d'un manque de reconnaissance du public, et à qui le désir fait du coup défaut. Mais ce crépuscule concerne également une époque, un temps qui précédait l'émergence du numérique, vu comme moralement douteux. En cela, ce crépuscule de l'actionner rejoint celui du western, qui voyait d'un œil suspicieux les apports du progrès (train, voiture). Mais cette époque révolue n'est pas seulement passée par rapport à la diégèse du film, elle correspond également à un âge d'or de l'actionner. Dans la première scène d'Action de *Live Free or Die Hard*, l'appartement de Farrell est pris d'assaut par une équipe de *snipers*. La destruction méthodique de son domicile est tout à fait classique pour le genre, mais il faut remarquer que, parmi les objets qui sont détruits se trouve une figurine à collectionner du Terminator. Le fait que ce personnage d'Action devienne une statuette, un objet de collection situe historiquement le genre : comme son personnage emblématique, il est devenu un fétiche sans actualité. Ce détail contribue à l'élégie déjà mise en place par le film. *Terminator* est l'un des premiers films d'Action dans les années 80, et représente un temps révolu pour le genre lui-même, un possible âge d'or. Ici l'Action est renvoyée à sa propre décadence, voire à la possibilité de sa disparition - la figurine est en effet pulvérisée par une explosion<sup>512</sup>. Dès les années 90, on trouve cependant l'idée que le genre Action est promis à la postérité, non en devenant pérenne, mais en se figeant du

---

<sup>512</sup> Notons tout de même que l'explosion est la forme typique du film d'Action : l'Action se détruirait alors elle-même, elle utiliserait sa propre exigence de purge générale contre elle-même. Ce ne serait alors pas détruire le genre, mais détruire les icônes, pour mieux se renouveler.

côté du mythe. Ainsi dans *Demolition Man* (1993), le genre anticipe déjà sur sa propre désuétude. Le policier cryogénisé interprété par Sylvester Stallone se réveille en 2036 pour découvrir que les policiers de ce futur sont devenus inutiles dans un monde pacifié. Seule Lenina Huxley (Sandra Bullock) entretient la nostalgie du XX<sup>e</sup> siècle en collectionnant les gadgets qui s'y rapportent – nous voyons ainsi que son bureau est décoré d'une affiche de *Lethal Weapon*. L'acteur croise plus tard sa propre effigie, sous la forme de Rambo, lui aussi renvoyé au rang de poupée : son mannequin est exposé sous verre dans un *Hall of Violence* à vocation pédagogique. Le genre a donc très tôt réfléchi sur son destin, en anticipant dans *Demolition Man* sur une nostalgie qui là encore favorise le rapprochement avec le western. L'Action se suppose dépassée, le temps de générer le regret qui justifiera son retour. Le motif n'est élogiaque que dans une certaine mesure : le genre admet son anachronisme, certes, mais du coup affirme sa supériorité en réintroduisant le mode opératoire qui le caractérise, *comme au bon vieux temps*. Ainsi *Live Free or Die Hard* introduit des méchants qui maîtrisent les techniques du kung-fu, ou même associent arts martiaux et acrobaties de yamakasi. À ces circonvolutions, McClane répond par son irritation ("*Ras-le-bol de ces conneries de kung-fu*"<sup>513</sup>) et une technique de combat à l'ancienne, caractérisée par ses coups de poings brutaux, loin en apparence de tout esprit chorégraphique. Le kung-fu et les autres arts martiaux ont progressivement influencé Hollywood, d'abord grâce aux films mettant en scène Bruce Lee, puis grâce à des productions portées par des acteurs emblématiques comme Chuck Norris, Steven Seagal ou Jean-Claude Van Damme. Plus tard, John Woo et Jackie Chan (entre autres) connaissent des carrières américaines, et les productions hollywoodiennes intégreront les arts martiaux dans des films d'action n'étant pas spécifiquement identifiés comme "films d'arts martiaux". Ceux-ci ont permis, entre autres variations, de renouveler un genre qui a comme le western été critiqué pour sa répétitivité apparente. Cette diversification du genre est admise, pour mieux retourner aux sources : McClane plaide ainsi dans *Live Free or Die Hard* la cause d'une Action traditionnelle, nationale, donc d'un temps passé. En cela, le genre peut prendre une qualité crépusculaire, lorsque l'action mise en place adopte les anciennes méthodes, volontairement décalées avec une époque qui semble davantage un terrain pour les geeks que pour les héros.

L'usage d'un ton crépusculaire permet ainsi le retour du héros, vieilli, fatigué, mais aussi paradoxalement plus fort. En fait d'un paradoxe, il s'agit plutôt d'un durcissement global. Tous les éléments qui caractérisaient McClane, tels que sa pugnacité, sa tendance

---

<sup>513</sup> "*That's enough with this kung-fu shit*".

à la lamentation, son décalage par rapport à l'époque et sa force brute, sont exagérés. En devenant plus fort, McClane devient également plus faible, plus vieux, plus fatigué. Qualités et défauts sont soumis ensemble au même régime hyperbolique. Nous pouvons ainsi dégager deux orientations opposées pour le genre Action. D'un côté, celui-ci culmine dans la toute-puissance, qui portée à son paroxysme semble relever de la magie. Deux héros très différents, John McClane (Bruce Willis) et Frank Martin (Jason Statham), l'un pratiquant le combat urbain, brutal à l'aide de ses poings, l'autre héritant des "acrobaties" de Jackie Chan, définissent pourtant de façon similaire un nouveau programme d'action où le corps du héros déborde de ses limites organiques. McClane est certes ignorant des nouvelles technologies, tandis que rien ne semble échapper à la connaissance de Frank Martin. Dans les deux cas cependant, l'expertise prend la forme d'une divination. Le héros peut agir car il *prévoit* le succès de son action. Ainsi, rien n'est impossible au héros, qui peut retourner une voiture par le pouvoir de sa volonté (*Transporter 2*), ou la soulever de terre pour détruire un hélicoptère (*Live Free or Die Hard*). Ce mode opératoire rapproche les héros des super-héros, mais il faut constater que cette Action, plus tendue, plus efficace, en un mot, radicalisée, ne les protège pas des crises qui peuvent les frapper. La remise en question de l'Action, et de son sens, est directement affrontée par les personnages. La question de la transmission, et de la possibilité d'une succession met en jeu deux éléments : le héros, selon qu'il est adapté ou non à son temps, et le genre lui-même, qui fait état dans des films récents d'une conscience de sa propre histoire, et donc de son vieillissement. L'Action n'est plus seulement un genre divertissant ou ironiquement réflexif. Les films cités commentent en effet leur genre d'appartenance comme étant essentiellement historique, et interrogent ses fonctions à l'endroit du héros : les modalités de l'agir, telles qu'elles ont été posées dans les premiers films d'action des années 80, sont-elles encore tenables ? *Live Free or Die Hard* semble répondre par l'affirmative, en dépit d'un ton élégiaque. En fait, c'est par l'élégie même que le film pose la pérennité du héros. Il chante son obsolescence pour mieux célébrer son retour : si le héros est inadéquat à son époque, c'est l'époque qui doit changer, pas le héros. Malgré un usage de leviers déjà largement usés par le western (la *stone face* vieillie, la fatigue fonctionnelle), le film semble instaurer une vivacité du genre, tout en annonçant un crépuscule des héros. L'ensemble du genre n'est cependant pas caractérisé, dans les années 2000, par cette tonalité crépusculaire.

À bien des endroits encore, le héros reste fort et invaincu, jamais mis en doute. Cet héroïsme tonitruant se situe plutôt alors du côté de Vin Diesel, dont les personnages puisent *ad nauseam* dans un terreau culturel adolescent ; aux policiers de Prague qui

utilisent leurs vieilles méthodes (doublement vieilles, puisque européennes) il répond : "*Ne pensez plus en mode police de Prague. Pensez en mode PlayStation*<sup>514</sup>". Cependant, localement, l'Action même lorsqu'elle chante de façon univoque ses héros, se fait l'écho de leur fatigue, qui contamine le genre entier. Ainsi, dans *Mission: Impossible III* (2006), le héros perd sa compagne dans les premières minutes du film. Plus tard, il se rend au Japon pour finir sa mission, et doit comme dans le premier film de la série s'introduire dans un immeuble gardé comme une forteresse. De cette intrusion, nous ne voyons rien. Une ellipse évide l'exploit, le chasse hors de la diégèse - alors que les films du genre aiment habituellement à voir se répéter des situations clés. L'objet convoité récupéré, le héros joint une nouvelle phase de l'action. Mais sans la reprise de l'exploit originel, la séquence semble incomplète, évidée de sa force de conviction. Certes, le héros finit par gagner, et découvrir que sa dulcinée n'était pas vraiment morte : reste que l'exploit, matière brute de l'action, est clairement, pendant un instant, devenu secondaire. Malgré un maintien général des formules expérimentées dans les années 80, l'Action des années 2000 présente ponctuellement des traces de son vieillissement, qu'elle compense en retour par un sens de l'hyperbole. Tel pourrait être le sens de la perte des limites du corps : le corps magique viendrait panser localement les affres de la réflexivité et du vieillissement.

Nous avons précédemment évoqué la possibilité d'une autre identité pour le héros, y compris dans le genre Action lui-même. Si le corps est étendu et soumet l'esprit à ses lois, l'esprit en retour se fait aussi prévoyant, parfois au point qu'il n'est plus soumis à ce seul régime du corps. Ce nouveau savoir de l'espace et du temps, qui potentiellement retire au genre Action un peu de sa tautologie, c'est ce que nous appellerons un héroïsme voyant. Par opposition à l'Action, le héros ne doit plus savoir faire mais savoir voir, percevoir. Tout comme l'Action s'était retournée dans son opposé, en voyant naître un héros *agi*, la perception sera moins un acte de réception qu'un nouveau mode opératoire, possiblement un héroïsme alternatif, peut-être plus actif que l'action elle-même.

## 4.2 Du héros actant au héros voyant

Nous avons mentionné l'intelligence des héros, mais celle-ci ne fait donc pas ici véritablement débat : les héros d'action, comme leurs prédécesseurs venus des films

---

<sup>514</sup> "*Stop thinking Prague police, think PlayStation*".

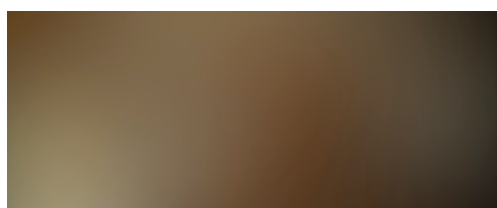
d'aventure, savent encore se montrer sagaces. Les processus mentaux, en revanche, nous intéressent dans le sens où ils constituent potentiellement un moyen scénaristique de renouveler le programme d'action, et plus encore, la nature même des héros. Plus encore, il est nécessaire d'examiner les occurrences où l'intelligence n'est plus corollaire à l'action, mais où, au contraire, l'action dépend de la réflexion. Les films d'Action vont ainsi présenter des héros experts retournant les devinettes, remarquant les indices, mais aussi, de façon plus précise, des héros qui se font plus complètement, voire plus exclusivement *voyants*. McClane n'est pas le seul à résoudre des énigmes pour reprendre la main sur un récit "confisqué" par son ennemi. Il est même fréquent que les scènes d'action soient justifiées, a posteriori, par un exercice d'observation proche de la divination. *xXx* (2002), qui met en scène le cascadeur professionnel Xander Cage (Vin Diesel), est, nous l'avons vu, plutôt porté sur le déploiement d'un éventail de pratiques proche de la voltige. En étudiant le film sous l'angle de l'apport des héros sportifs, nous avons observé l'expertise particulière possédée par son héros. Ce dernier sait se servir d'armes, mais pas en raison d'un passé de militaire ou de policier, comme c'est souvent le cas ; son talent s'explique par les nombreuses heures passées à jouer aux jeux vidéo. Au travers de cette information apparemment anecdotique, est en fait posée une équivalence d'importance : *voir*, c'est *savoir*. L'expertise, si elle s'accomplit par le corps, s'acquiert de façon mentale, immatérielle. Une scène du même film applique ce principe, et procède même à un écrasement des deux notions, de sorte que vision et savoir ne constituent plus deux étapes d'un processus, mais une seule et même opération cognitive. Xander, anarchiste convaincu, accepte une mission au service des États-Unis pour être gracié des délits qu'il a commis. Il commence alors un entraînement, dont le premier volet est censé le prendre par surprise. On lui fait boire un café dans un *diner* - mais il s'agit d'une mise en scène, d'un décor où une attaque va se produire. Xander semble se comporter normalement, mais lorsque l'attaque est déclarée, il neutralise paisiblement les faux voleurs. L'épreuve terminée, il explique calmement qu'il était impossible de croire à la réalité de la mise en situation, une date erronée sur un journal et les chaussures inconfortables portées par une serveuse ayant immédiatement décrédibilisé la reconstitution. Bien que Xander reste un héros d'Action, cette scène renverse la hiérarchie habituelle entre Action et "enquête". La scène de combat possède un rôle introductif par rapport à l'explication qui lui succède : peu importe de voir comment Xander bat ses ennemis (il semble de toutes façons invincible), il faut plutôt comprendre comment il a su qu'il devrait se battre. Cependant, malgré ce retournement momentané, le programme d'action reste relativement uniforme dans le film. C'était déjà le cas avec



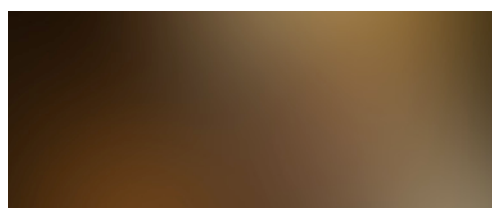
*Die Hard: With a Vengeance*, où la résolution d'une énigme jouait le rôle d'intermède, avant la remise en marche de la "machine" Action. Cependant, un tel exemple a valeur d'indice, et suggère qu'un héros voyant, plus qu'actant, peut émerger.

*Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) et *Paycheck* (John Woo, 2003) constitueront les exemples principaux de la formation d'un héros intrinsèquement voyant. Le film *Next* (Lee Tamahori, 2007), génériquement plus ancré dans le genre thriller, complètera notre analyse. Dans les trois cas, l'équivalence voir / savoir sera enrichie d'un troisième terme, *prévoir*. La vision deviendra ainsi une catégorie alternative à l'Action, exercice de perception tantôt réellement associé à des paradoxes temporels, tantôt divination qui contamine même la perception la plus ordinaire. De cette perception augmentée, nous saisissons plus tard une occurrence particulière dans l'œuvre de M. Night Shyamalan. La divination, ou voyance, sera dans ce cas fonction de l'identification de signes - non pas des signes linguistiques, ou des symboles, mais des objets signifiants sur un mode primitif, dont le sens est directement adressé au héros. *Unbreakable* (2000) fera plus particulièrement l'objet de notre attention, dès lors que lesdits signes participent de la connaissance que le héros possède de son propre héroïsme. La perception dans ce cas ne sera plus ce qui participe à la fabrique du héros, mais ce qui lui permet de se savoir différent - l'héroïsme devenant alors un déjà-là, une essence que l'action ne doit plus construire, mais dévoiler.

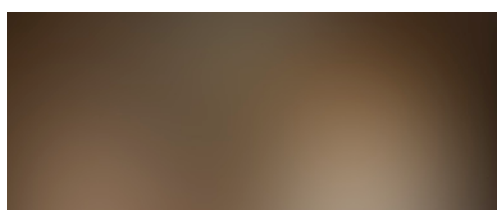
#### **4.2.1 L'EXPLOIT PERCEPTIF : *MINORITY REPORT*, *PAYCHECK*, *NEXT***



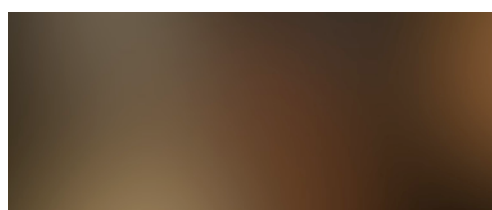
*fig. 73.1*



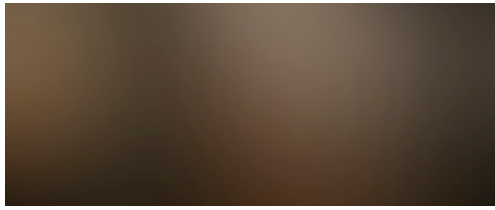
*fig. 73.2*



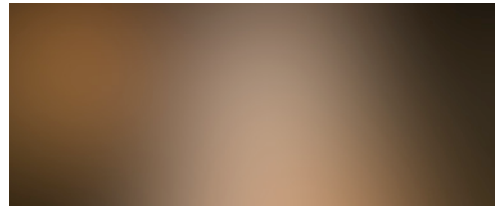
*fig. 73.3*



*fig. 73.4*



*fig. 73.5*



*fig. 73.6*



*fig. 73.7*

*fig. 73 : La voyance peut être signifiée par des dispositifs divers - Next les multiplie, et utilise dans le cas ci-dessus la lumière pour indiquer le changement d'état.*

---

*Minority Report*, *Paycheck*, et *Next* traitent tous trois de questions de divination, et donc de la connaissance du futur. Ce sont trois thrillers de science-fiction, où la possession d'une information va amorcer la traque de leurs héros, incarnés respectivement par Tom Cruise, Ben Affleck et Nicolas Cage, des acteurs qui se sont précédemment illustrés dans des films d'Action. Les futurs fantasmés par les deux premiers films donnent une importance considérable à la technologie, et plus précisément aux techniques de modélisation et de projection de l'image. Le détective John Anderton (*Minority Report*) interprète les visions de ses médiums sur un écran transparent sans réalité physique autre que celle de l'image<sup>515</sup>. Il regarde également des enregistrements de son fils disparu qui se transforment en projection tridimensionnelle - jusqu'à ce que, hypnotisé par la vraisemblance de l'image, il soit trop près - l'image apparaît alors crûment comme un artifice. Dans *Paycheck*, une technique quasi identique est développée. Le héros Jennings, ingénieur, travaille sur des plans projetés de façon mystérieuse, sans source lumineuse apparente. Tout en étant de simples projections, ces images offrent des possibilités interactives. Comme Anderton, Jennings déplace, altère les images d'un simple contact avec les doigts, tel un marionnettiste. Cette technique imaginaire représente plus qu'un gadget, une fantaisie destinée à renforcer le cadre

---

<sup>515</sup> Cet écrasement de l'écran sur l'image est un fantasme régulier dans les films de science-fiction de ces dix dernières années: par exemple, une version similaire de cette technologie imaginaire est visible par exemple dans *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006), mais existe depuis les années 80 (*Total Recall*).

futuriste de l'action. En dessinant un nouveau rapport à l'image, elle contribue à la définition particulière de la vision qui va donner à nos héros un autre statut. *Next* se situe un peu à part, puisque le pouvoir de voyance du personnage se passe d'appareils technologiques (fig. 73). Les "visions" sont néanmoins codifiées de façon à être identifiées par le spectateur. Nous faisons ainsi la différence entre la réalité vécue, et celle prévue, que le personnage Frank Cadillac peut encore éviter. Ainsi, une scène peut sembler se dérouler dans le présent ; néanmoins, la caméra peut, par le truchement d'un travelling, révéler un avatar du héros derrière ce dernier. De cette manière, le spectateur comprend qu'il ne voit pas l'image d'une action en train de se produire, mais l'image d'une image, contenue dans l'esprit du devin. D'autres effets visuels concourent à tracer ce tissu de possibles, nous y reviendrons. Enfin, entre autres points communs, les récits développés par les trois films sont très complexes, et il nous faut pour cette raison procéder au rappel du déroulement de leurs actions, avant de les analyser respectivement.

#### - RÉSUMÉ DE L'ACTION DES TROIS FILMS

L'action de *Minority Report* se situe en 2054, dans un monde où le meurtre prémédité a quasiment disparu. Seuls persistent les crimes passionnels, qui sont empêchés par une organisation multifonctionnelle, la Precrime, qui se charge de prédire les meurtres avant de procéder au jugement et à l'incarcération accélérés des présumés coupables. Ceux-ci garderont ce statut à vie, puisqu'ils sont paradoxalement emprisonnés pour des crimes qu'ils n'ont pas eu le temps de commettre. Le détective John Anderton (Tom Cruise) est persuadé de l'efficacité et de la moralité du système, sans doute parce qu'il a lui-même vécu un drame qui n'a pu être empêché : son fils a en effet disparu, en échappant courtement à sa surveillance. Depuis cet événement, il est séparé de sa femme, et survit grâce à l'usage de drogues. Le système de la Precrime évolue quant à lui autour d'une curieuse trinité de voyants, appelés les *precogs*. Ces individus, maintenus dans une sorte de coma, reçoivent les visions des crimes, avant que celles-ci deviennent des images analysées, découpées par les détectives de la Precrime. L'action du film est véritablement lancée lorsque John Anderton est lui-même accusé d'un meurtre qu'il est censé commettre dans les vingt-quatre heures à venir, sans avoir jamais entendu parler de sa victime. Une traque s'amorce entre les services de la Precrime et le héros qui cherche à prouver une innocence dont il n'est lui-même pas convaincu. Pour comprendre la machination dont il pense être la victime, Anderton doit se réintroduire dans les quartiers de la Precrime, sécurisés par des systèmes de

reconnaissance oculaire. Le personnage subit donc une opération douloureuse pour changer d'yeux. Anderton cherche en effet à se procurer le "rapport minoritaire" du titre, c'est-à-dire la vision d'un *precog* qui contredit celle des autres, et met à mal le fonctionnement du système. Il ne trouve pas de rapport contredisant son crime, mais un autre, qui prouve l'immoralité de l'organisation et de son directeur. En effet, le directeur de la Precrime lui-même a tué une personne et maquillé ce crime en vision résiduelle - au lieu de deux crimes séparés, un seul a été identifié comme tel. Après un séjour en prison, Anderton confronte le directeur de Precrime, révèle sa culpabilité au public, et prouve du même coup l'illégitimité du système. Un épilogue explique que le programme Precrime a été supprimé, et montre les *precogs* libérés, vivant ensemble dans une maison isolée. Anderton retrouve sa femme, et attend avec elle la naissance d'un nouvel enfant.

*Paycheck* met en scène Jennings (Ben Affleck), un scientifique qui pratique une forme d'ingénierie inversée. Embauché de façon confidentielle par diverses entreprises, il doit dépecer les inventions des concurrents pour en comprendre le fonctionnement, et permettre à ses employeurs de lancer un produit similaire. À l'issue de ces manœuvres, sa mémoire est "effacée" comme celle d'un disque dur, afin de préserver la propriété intellectuelle fraîchement acquise par ses clients. Ce commerce, que Jennings pratique régulièrement, promet de devenir plus lucratif encore. On lui propose un projet particulier, qui réclamera d'effacer de sa mémoire trois années de sa vie, trois années consacrées au développement d'un projet secret. Jennings accepte avec réticence, convaincu par la rémunération généreuse qui lui est promise, et la présence de Rachel, une biologiste qu'il avait eu l'occasion de séduire par le passé. Il se "réveille" au terme des trois ans sans aucun souvenir du projet sur lequel il a travaillé. En se rendant à la banque pour faire état de sa nouvelle fortune, on lui annonce qu'il a renoncé à toutes ses actions. On lui rend alors l'enveloppe contenant ses affaires personnelles, placées dans un coffre avant de commencer le programme. Il connaît une deuxième surprise : il ne reconnaît, dans le bric-à-brac d'objets insignifiants qu'on lui donne, aucune de ses possessions. Peu après, il est arrêté par le FBI, pour des raisons qu'il ne comprend pas. Alors qu'il est interrogé, un des agents prend une de ses cigarettes, présentes dans l'enveloppe, et déclenche accidentellement les douches écossaises. Dans la confusion, Jennings parvient à s'échapper, mais se trouve pris en chasse par les services secrets. Il leur échappe une seconde fois, en utilisant un ticket de métro dont dispose l'enveloppe.

Le curieux enchaînement des événements amène le héros à s'interroger. Il devine ainsi que ces objets n'ont rien d'insignifiant, et qu'ils ont au contraire été placés de façon

intentionnelle dans l'enveloppe pour l'aider à survivre. En retournant à la banque, il découvre qu'il s'est lui-même adressé les objets avant que sa mémoire ne soit effacée. Il comprend un peu plus tard qu'il a abandonné volontairement l'argent, pour que son attention soit portée sur le contenu de l'enveloppe. Au fil de sa quête, Jennings apprend qu'il a travaillé ces trois dernières années sur une machine permettant de lire l'avenir. Néanmoins, en se servant de celle-ci, il a également découvert que l'invention allait mener à une forme d'apocalypse mondiale. Le héros a donc préparé les moyens de détruire la machine et d'empêcher ce futur, malgré sa perte forcée de mémoire. Accompagné par Rachel qu'il a réussi à retrouver, il parvient à détruire la machine, aidé par la chaîne d'objets qui se révèlent à tour à tour dans des usages aussi cruciaux qu'inattendus. La dernière partie du film correspond à un programme d'action plus traditionnel, rythmé par les fragments de futur que le personnage a pu visualiser grâce à la machine. Comme dans *Minority Report*, le héros doit faire sens de visions et comprendre comment les événements vont arriver pour modifier leur issue. Jennings réussit à détruire la machine de prédiction, et se consacre avec Rachel à la culture de plantes, dans une serre qui prend des allures d'Éden retrouvé. Là aussi, comme dans le film de Spielberg, la destruction de la technologie de voyance semble équivaloir à la destruction de toute technologie, et occasionne un retour à une vie primitive, jugée plus pure (la cabane des *precogs*, la serre de Rachel, la vie de couple dans les deux cas).

Le héros de *Next*, Cris Johnson, vit à Las Vegas où il se produit comme magicien sous le pseudonyme de Frank Cadillac. Malgré l'indigence apparente de son spectacle, Johnson possède un véritable pouvoir, qui lui permet de se projeter dans l'avenir, sur une période de deux minutes seulement. Il utilise ce pouvoir sur scène, mais aussi dans les casinos, où il tente de gagner un peu d'argent sans attirer l'attention. Il est cependant repéré par un agent du FBI, Callie Ferris (Julianne Moore), qui tente de prévenir l'explosion d'une bombe nucléaire à Los Angeles. Johnson refuse de les aider, de peur de devenir un cobaye. Il est plus intéressé par une vision qu'il ne s'explique pas, puisque celle-ci l'emporte au-delà des traditionnelles deux minutes - pour lui montrer une femme dont il tombe amoureux avant même de l'avoir rencontrée. La rencontre se produit enfin, et permet d'exposer au spectateur l'étendue du pouvoir de Johnson. Déterminé à séduire Liz, celui-ci épuise les futurs possibles créés par chacune de ses tentatives de séduction. En éliminant les futurs où il est rejeté, il parvient à la persuader de l'emmener à Flagstaff, alors même que le FBI est déterminé à le convaincre de les aider. Le couple trouve refuge dans un motel, et Johnson réalise qu'à proximité de Liz, son pouvoir de

vision est décuplé. Simultanément, les terroristes en possession de la bombe apprennent l'importance de Johnson et décident de le supprimer. Le film prend donc ici une forme très proche des deux exemples précédents, et se transforme en traque, riche en scènes d'action. La première de ces scènes voit Johnson dire adieu à Liz et se sauver pour échapper à ses deux ennemis. Lorsque Liz est enlevée par les terroristes, Johnson se voit contraint d'aider le FBI, pour éviter deux catastrophes : la mort de sa dulcinée et l'explosion de la bombe. En utilisant son pouvoir, Johnson parvient à sauver de nombreux agents, et à deviner progressivement où se cache la bombe. Alors qu'il semble près du but, il réalise avec horreur qu'il s'est trompé, et que la bombe se trouve à proximité... il ne reste plus assez de temps pour éviter l'explosion. Un écran noir suit la catastrophe, et le film se replie alors sur lui-même. Nous revenons au motel, où Johnson vient de se réveiller. Les 45 minutes de film passées sont alors requalifiées comme vision - une vision étendue du fait de la présence de Liz. Johnson, riche de cette connaissance de l'avenir, opte donc pour un choix différent, renonce à fuir et se rend au FBI. Nous pensons découvrir avec lui comment il se rend vainqueur de ce présent alternatif, mais il n'en est rien. Le film s'achève sur cette pirouette - il est suggéré que ce choix alternatif est *le bon*.

#### - LE REGARD ET LE FILM D'ACTION

Nous avons déjà évoqué la problématique du regard au cinéma, et le texte fondateur de Laura Mulvey qui a fortement influencé la critique après sa parution. Ici toutefois, il ne s'agira pas tant de déterminer la force du héros en fonction de sa position (regardant ou regardé) mais de comprendre comment, dans le contexte d'un récit, la notion de voyance informe et oriente la construction de l'héroïsme. Cependant, nous garderons à l'esprit cette dynamique de pouvoir dans les analyses à venir. Ces héros, comme leurs prédécesseurs, prennent en effet le pouvoir sur leur environnement en le contemplant : pensons seulement au cow-boy dont le regard se pose sur l'horizon ou au privé qui en un coup d'œil découvre un objet caché. Ce thème d'un regard tout puissant se trouve même radicalisé dans certains films de super-héros, tel *X-Men* (Bryan Singer, 2000), mettant en scène le personnage de Cyclops - ce dernier possède deux yeux capables de diffuser un regard si puissant qu'il en devient mortel et destructeur pour le monde alentours. Le héros voyant hérite donc de quelque chose de cette dynamique - qu'elle s'applique au monde environnant ou aux personnages féminins. Non seulement le regard assure la maîtrise de l'espace, comme le montre par exemple la poursuite dans

le casino qui ouvre *Next*, mais aussi des femmes, dont le rôle, consiste, au mieux, à *aider* cette vision. Néanmoins, la façon dont nous voulons saisir ce regard spécifiquement héroïque est plus attentif, plus spécifique que l'action commentée par Mulvey, ou exemplifiée par la figure du cow-boy regardant l'horizon. Ce regard n'est plus seulement une direction ("*gaze*"), c'est une attention spécifique qui révèle un contenu au héros. Là où Mulvey identifiait globalement (c'est-à-dire dans la majorité des productions hollywoodiennes) un schéma du regard masculin dominant, nous nous concentrerons sur la voyance comme forme spécifique du regard. Nous allons cependant devoir employer le lexique du regard, en gardant cependant à l'esprit que ce regard représente plus que l'exercice d'un pouvoir. En effet, la chose regardée révèle en retour quelque chose au héros qui s'avérera utile pour lui. Cette qualité du regardeur héroïque tient donc d'une contemplation, et la relation qui s'instaure alors tient de l'échange. C'est toute la différence entre le système dégagé par Laura Mulvey, et celui plus spécifiquement propre aux héros voyants ; Pierre Berthomieu, commentant la filmographie de Steven Spielberg dans son ensemble parle ainsi d'une "*illumination*", au sein de laquelle le héros se fait "*contemplateur*"<sup>516</sup>. Ce sont les modalités de ce regard, et de cet héroïsme redéfini, qu'il nous faut à présent saisir.

#### - LE REGARD HÉROÏQUE COMME PROCESSUS D'INVERSION, OU TROIS MODES DU SAVOIR-VOIR

Comme dans *xXx*, le succès de ces trois héros repose sur un savoir-voir. Le programme d'Action classique étant encore dominant, la voyance constitue moins une forme alternative d'héroïsme que la source de l'Action. Cette reformulation de l'Action elle-même semble prendre la forme d'une règle : pour agir, il faut d'abord voir. Mais ce "voir" comporte de nouvelles modalités par rapport aux films d'Action des années 80. Dans *Minority Report* et *Paycheck*, le voir est débarrassé de son immédiateté, pour deux raisons. Premièrement, la vision est redéfinie par la médiation d'appareils fictifs, et se trouve est donc compliquée par cet appareillage. Au regard animal, instinctif des Stallone (*Rambo II*) et Schwarzenegger (surtout dans *Predator*) se substitue un regard requalifié par la technologie. Là où seul le héros regardait avec nous le paysage

---

<sup>516</sup> "Au milieu de cette illumination, le héros est montré comme un contemplateur, yeux ouverts, regard pétrifié et dépassé, accompagné d'un travelling avant. Le héros spielbergien est un contemplateur du transcendant, monstrueux ou messianique" in BERTHOMIEU Pierre. *Le cinéma Hollywoodien*. op. cit., p. 101.

environnant, et souvent hostile, les films d'action ont quelque peu diversifié cette dynamique en empruntant à un autre genre, le film catastrophe. En effet, comme l'explique Eric Lichtenfeld, la scène d'action au cours de cette décennie se structure davantage autour d'un aller et retour entre la catastrophe et le regard fasciné d'un témoin – ce dernier n'étant pas systématiquement le héros de l'histoire. Nous lisons en effet :

*Ce principe d'entrecouplement est caractéristique de la séquence dans son entier, et du film catastrophe des années 90 en général : les réalisateurs n'insistent pas seulement sur le cataclysme mais sur la réaction des personnages face à celui-ci*<sup>517</sup>.

L'auteur évoque le prolongement de cette pulsion scopique particulière, dont l'objet n'est pas la femme, ou d'ailleurs un être vivant, mais souvent le désastre même. Ainsi, le personnage de Jo dans *Twister* ne cesse de crier, alors que la tornade approche, "*Je veux la voir ! Je veux la voir !*"<sup>518</sup>. Lichtenfeld cite plus tard le cas de Robbie, fils du personnage de Tom Cruise dans *War of the Worlds* (2005), qui fait écho à Jo ("*J'ai besoin de la voir*"<sup>519</sup>). Dans les deux cas, le désir de voir est placé en tension avec la proximité de la mort que la chose vue engendre (tornade, extra-terrestre). Le regard est ainsi doublement associé à la mort<sup>520</sup> : par la pulsion scopique (être proche du danger, le voir), et par l'être vu (nous pensons à la scène de *War of the Worlds* où cette dynamique se retourne, puisque ce sont les humains qui doivent échapper à un œil téléguidé, scrutateur, qui les prend en chasse). Si le regard se nourrit d'une motivation psychologique, physiquement, il répond aussi d'un couplage avec diverses formes de technologie. Dans le cas de *Minority Report*, la technologie est hybride, puisqu'elle repose sur l'exploitation d'un composant organique, les precogs (fig. 74). Dans *Paycheck*, le système est somme toute similaire, puisque un individu, pour voir l'avenir, doit engager son corps entier dans le système de la machine. *Next* présente une vision qui ne nécessite pas d'appareillage du corps, mais

---

<sup>517</sup> "This intercutting is characteristic of the entire sequence, and of the 1990s' disaster films in general: the filmmakers stress not just cataclysm, but also the character's reaction to it", in LICHTENFELD Eric. op. cit., p. 193.

<sup>518</sup> "I want to see it! I want to see it!", ibid., p. 199.

<sup>519</sup> "I need to see this".

<sup>520</sup> Nous allons fréquemment renvoyer au travail de Spielberg, qui a considérablement exploré ces potentialités du regard. Si nous allons évoquer ces héros contempleteurs grâce au travail de Pierre Berthomieu, force est de constater que le cinéaste joue aussi avec cet aspect létal du regard. Ainsi Douglas Brode évoque le cas de *Raiders of the Lost Ark*, où la survie des personnages repose sur le fait de ne pas regarder. Face à l'arche Indiana ordonne en effet à sa compagne : "*Ne la regarde pas !*" ; "*Quoi qu'il arrive, ferme les yeux, garde-les fermés*" ("*Don't look at it!*" ; "*no matter what, shut your eyes, keep them shut*") in BRODE Douglas. *The Films of Steven Spielberg*. 1995, p. 95-98.



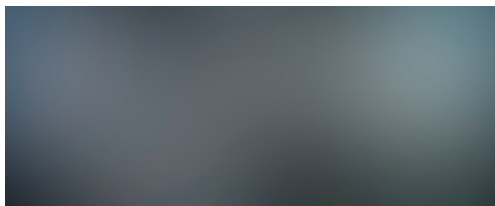
nous verrons que cette absence est comme compensée par les effets numériques, qui réinstaurent une forme de médiation, certes hors de la diégèse. Issue de cette opposition (naturel / technologique), une deuxième dichotomie surgit.



*fig. 74.1*



*fig. 74.2*



*fig. 74.3*



*fig. 74.4*



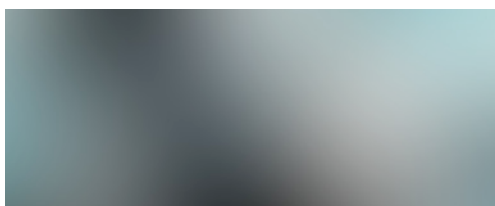
*fig. 74.5*



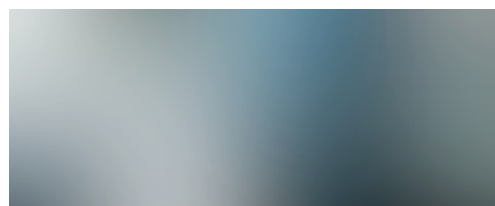
*fig. 74.6*

*fig. 74 : Dans Minority Report, des Precogs livrent leurs visions pour empêcher des crimes qui n'ont pas encore été commis. Les images complexes issues de ces visions sont décodées par le détective Anderton, interprété par Tom Cruise.*

---



*fig. 75.1*



*fig. 75.2*

*fig. 75 : Anderton retrouve ses propres visions le soir venu, à travers les images tridimensionnelles, mais insaisissables, de son fils disparu.*

---

En effet, s'il y a vision, c'est par opposition à un aveuglement préalable. Les héros voient moins qu'ils n'apprennent à *cesser d'être* aveuglés - car eux aussi "veulent voir".

Dans *Minority Report*, le traitement du regard s'effectue par le biais de nombreuses références mythologiques : les trois precogs renvoient clairement aux moires de la mythologie grecque. Plus généralement, ce thème de la vision obsède le film, de façon parfois allusive, mais jamais complètement anecdotique. Anderton achète sa drogue auprès d'un vagabond aux airs de prophète, qui lui rappelle : "*Au pays des aveugles, le borgne est roi*"<sup>521</sup>". Un plan fait suite, montrant son visage rendu borgne, par le truchement d'une ombre qui scinde son visage. Le thème s'exprime ainsi autant textuellement que visuellement. Le mari trompé sur lequel s'ouvre le film introduit ce thème de l'aveuglement en parlant de ses lunettes ("*Tu sais que je ne vois rien sans elles*"<sup>522</sup>", fig.76).

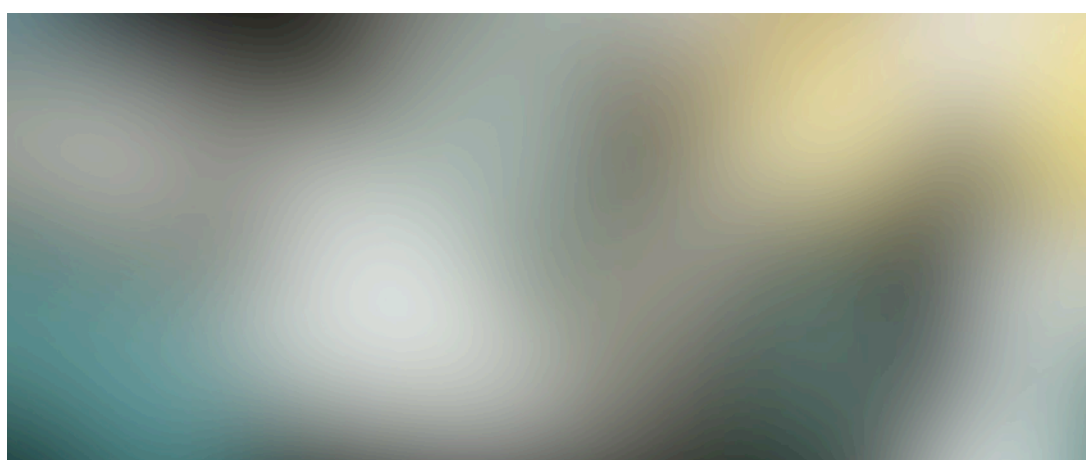


fig. 76 : *Minority Report* reprend le motif du plan filmé au travers des lunettes du personnage - et évoque ainsi une vision mise à distance, imparfaite.

Plus généralement, les miroirs et autres surfaces réfléchissantes pullulent, et finissent souvent brisés. Ces éléments affirment l'éclatement essentiel qui marque tout acte de vision. La première "enquête" d'Anderton le montre en train de reconstituer, par fragments, l'image du crime à venir<sup>523</sup> (fig. 74.2, 74.3). *Paycheck* développe un vocabulaire visuel assez proche des deux autres films : des visions tordues, partielles, fragmentées, font écho au désordre mystérieux des objets que Jennings doit "élucider".

<sup>521</sup> "*In the land of the blind, the one-eyed man is king*".

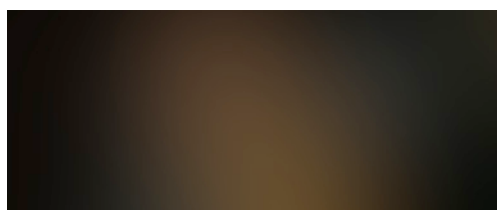
<sup>522</sup> "*You know how I'm blind without them*".

<sup>523</sup> Nous pouvons également avancer que dans *Minority Report*, tout problème est au fond un problème de vision. La disparition du fils d'Anderton est ainsi intéressante : il n'y a pas d'accident, de tragédie à se remémorer. Anderton *perd de vue* son fils : sorti de sa perception, il cesse d'exister. Significativement, Anderton ne se rend pas sur une tombe pour le pleurer (comme on le voit si souvent dans le cinéma américain), mais invoque son fantôme grâce à une image-écran.

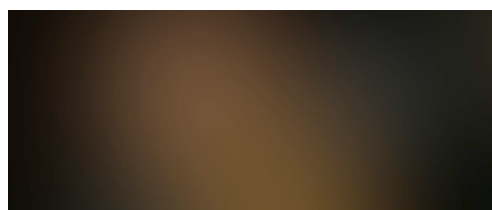
*Minority Report* et *Paycheck* travaillent ainsi à faire sortir leurs héros de leurs aveuglements respectifs. Très littéralement, le personnage parvient à *voir*, non pas le monde, mais la réalité de la trahison, grâce à ses lunettes - mais d'une façon détournée plus que véritablement médiatisée (pas *au travers de*, mais *grâce à*). Avant même que le héros ne soit réellement introduit, le concept de vision constitue donc le lieu d'une polysémie. Voir c'est savoir, mais aussi prévoir, découvrir, analyser, et ce toujours d'une façon divergente, alternative. Nous retrouvons ici quelque chose de *Paycheck* : les objets présents dans l'enveloppe ne parlent pas d'eux-mêmes, ils doivent être placés au cœur de l'action pour se révéler lors d'un usage alternatif, différent de leur usage premier : un trombone sert à provoquer un court-circuit ; une boîte d'allumettes ne vaut pas pour son contenu, mais pour l'adresse qu'elle porte ; une bague, immédiatement volée, permet de tracer le chemin jusqu'à un adjuvant. Avant de pouvoir entrer dans le régime de la performance (largement exploité dans la deuxième partie du film, au travers de courses-poursuites), Jennings doit "placer" ces objets, réaliser une opération intellectuelle de combinaison entre une situation et un accessoire. Ce faisant, *Paycheck* (et les deux autres films, en fait) placent l'accent sur le choix plus que sur l'action résultant de ce choix. L'héroïsme, qui a toujours été situé comme étant moralement ancré, se voit ici redéfini dans le sens où la moralité du héros n'est plus une évidence : Jennings doit trouver le *bon* usage pour ses objets, Johnson doit faire le *bon* choix au regard de ce qu'il sait, et enfin Anderton doit tenter de rester intègre, malgré la vision des *precogs* qui fait de lui un assassin. Choisir le bon destin revient à choisir la bonne vision.

Ce thème d'une vision essentiellement fragmentée, désordonnée, prendra une toute autre forme dans *Next*. Nous pouvons cependant dès à présent suggérer le trajet qui sera celui des héros voyants, d'un regard défectueux à la correction de ce dernier. Voir autrement devient l'objet de la quête, et dans certains cas, nous verrons que la quête se fait enquête. Notons que si la forme d'un retournement (du regard, du voir) est à chaque fois identifiable, les modalités peuvent être différentes. Dans *Next*, la correction s'opère au fur et à mesure. Ainsi, dans la dernière scène d'action, Johnson se retrouve face au méchant, selon la formule classique du *showdown*. Son opposant a l'avantage car il tient en joue Liz et menace de la tuer si Johnson s'avance. En "regardant" le futur proche, Johnson le modifie, et en prévoyant tous les choix qui s'offrent à lui, identifie les futurs qui lui sont fatals. Cette vision complexe est rendue visible au spectateur par un mélange d'images : les corps potentiels de Johnson quittent son corps plein, d'origine. Nous voyons ces multiples avatars proliférer, et successivement s'écrouler sous les balles du truand - jusqu'à ce que le bon choix (celui où il ne meurt pas) lui apparaisse. Si le

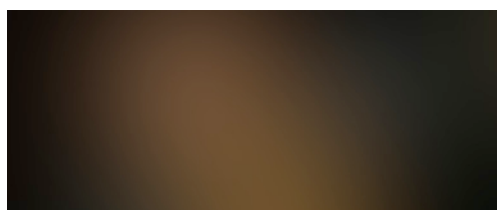
pouvoir de Johnson lui permet de connaître tous les futurs qui le conduisent à la mort, l'opération visuelle qui traduit cette capacité fait bien plus que définir un acte de voyance.



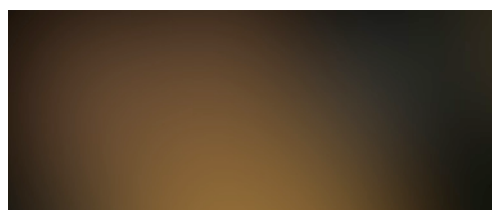
*fig. 77.1*



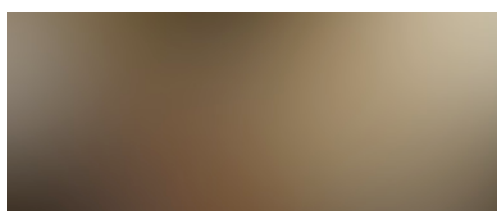
*fig. 77.2*



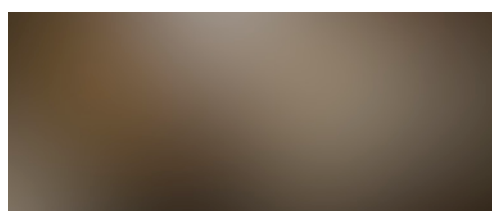
*fig. 77.3*



*fig. 77.4*



*fig. 77.5*



*fig. 77.6*

---

*fig. 77 : Nicolas Cage dans Next : être voyant revient à se fabriquer plusieurs corps de substitution.*

En voyant, Johnson multiplie sa capacité à être actant : voir-prévoir revient à se fabriquer plusieurs corps (*fig. 77*). Il reste à déterminer si le héros, en général, en se faisant voyant, revient par ce moyen à l'action. En somme, la voyance est-elle une alternative à l'Action au sein du genre du même nom, ou simplement un détour formel ?

Les récits respectifs des trois films reposent sur un problème de perception que le héros doit résoudre en allant au-delà de son aveuglement originel. Chaque héros voyant apporte ici son système de vision. Nous avons déjà évoqué la composante mythologique de la vision dans *Minority Report*. Le film présente plusieurs modes du voir : Anderton devient héroïque en choisissant le bon regard. Ce faisant, il abandonne la vision des *precogs* (puisque celle-ci est inexacte), la vision projetée, comme hallucinée (celle qu'il cherche par le biais de psychotropes, pour retrouver un instant son fils disparu, *fig. 75*), et

même ses yeux, qu'il remplace (même si l'objectif de cette opération n'est pas de mieux voir, mais de ne pas être identifié). Ce trajet héroïque consiste à changer de médiation, pour trouver celle qui lui permettra de voir le monde - et la vérité que le directeur de Precrime cherche à lui dissimuler. Nous pouvons rapporter ce mécanisme de vision à l'œuvre spielbergienne, comme le montre Douglas Brode, parti quant à lui d'Indiana Jones :

*Le film rend compte de la façon dont Indy découvre progressivement, que ce qu'il perçoit (en bon réaliste moderne) comme un accident, pourrait être compris, en changeant de point de vue (la religion à l'ancienne), comme un acte de foi, prédéterminé par une force bienfaitrice. La perception fait tout, bien que chez Spielberg la perception réussie suppose de croire, pas de voir*<sup>524</sup>.

Dans *Minority Report*, l'exercice de perception prend également des allures de profession de foi. Si Indiana Jones devait fermer les yeux pour éviter de mourir lorsque l'Arche est ouverte par les Nazis, Anderton doit répondre à la nécessité de voir. Le héros débute son parcours comme un indéfectible croyant - en la nécessité de l'organisation pour laquelle il travaille (la partie du bâtiment dans laquelle reposent les *precogs* a d'ailleurs été surnommée "temple" par les employés). Cette croyance dévote est démontée : Anderton est un héros voyant dans le sens où la croyance qui résulte d'une perception erronée est l'objet de son parcours héroïque. Au sein de son parcours, la voyance existe également comme prescience. Anderton n'est pas lui-même devin, mais il doit pour réussir démêler différentes strates de temps contenues de façon erronée dans une seule image. Le monde que propose Spielberg est un monde qui contient les solutions aux problèmes des héros, comme par avance. La croyance en une autre vérité (que la *precog* Anna appelle de ses "Tu peux voir ?"<sup>525</sup>) constitue le divorce originel d'avec une vision trompeuse.

Concernant *Paycheck*, le double problème de la perception et de l'aveuglement semble également animer le récit, mais sur le mode de l'enquête, redéfini par le rapport au temps établi dans le film. La vision convoque ici moins la mythologie que le régime de vision de l'enquêteur, dans le rapport qu'il établit avec les objets. Alors que l'enquêteur, de Marlowe à Columbo, s'appuie sur les ressources de l'indice, puis de la preuve pour

---

<sup>524</sup> "The film's chronicles Indy's growing realization that what he (the modern realist) perceives as accident is, if one chooses to view it from another angle (old-fashioned religion), an act of fate, preordained by some force of goodness. Perception is all, though in Spielberg, successful perception is based on believing, not seeing", in BRODE Douglas. op. cit., p. 142.

<sup>525</sup> "Can you see?" (traduction originale, version française du film).

résoudre l'énigme posée par un passé (c'est le *Whodunnit* qui anime bien des films), Jennings interroge les objets d'une toute autre façon. Il ne s'agit pas de les voir comme les résidus d'une action passée, mais comme les accessoires d'une action à venir. La question n'est donc plus "*Whodunnit ?*" (qui a l'a fait ?) mais plutôt "*What am I going to do ?*" (que vais-je faire ?). L'enquête s'inverse, orientée vers le futur et non plus vers le passé, et du coup le sens pris par les objets évolue également. Ce ne sont plus des preuves, mais des éléments pleins de leurs possibilités, de leurs usages à venir. Nous retrouvons ici quelque chose du rôle des accessoires chez Jackie Chan ou Jason Statham : les objets semblent attendre le héros pour se révéler dans toute leur puissance. Dans les trois films, ce renversement de l'enquête renouvelle partiellement le genre thriller dans lesquels les récits s'inscrivent. *Minority Report* inverse le principe de l'enquête jusqu'au paradoxe qui consiste à emprisonner des personnes arrêtées *avant* d'avoir commis un crime. *Next*, quant à lui, met en scène très littéralement ce passage d'un mode de l'enquête à l'autre. Au début du film, Johnson s'adresse à son protecteur (une figure paternelle, visiblement), interprété par Peter Falk, l'acteur emblématique de la série *Columbo*<sup>526</sup>. Le choix n'est pas anodin, et en fait de passage de flambeau, c'est plutôt une rupture qui s'engage. De l'enquête à la *Columbo*, qui repose sur des faits passés que rien ne peut changer (pas même le mensonge obstiné du coupable), nous passons à l'enquête menée par Johnson, tournée vers l'avenir - et, ultimement, vers le retour de l'action conventionnelle. En élucidant, non un événement passé, mais un événement à venir, le héros Johnson fait passer l'enquête du côté de l'action. L'élucidation n'est qu'un prélude, puisqu'elle prépare l'action : l'exploit de l'esprit prépare ceux du corps. Ce savoir par anticipation nourrit une fois encore les possibilités du corps : parce qu'il sait où une balle va le frapper, il sait d'où elle vient et peut donc l'éviter. Cette maîtrise du temps se traduit donc en une maîtrise de l'espace, et fait donc retourner l'exploit du côté du monde et de sa phénoménalité.

#### - LA VOYANCE COMME MAÎTRISE DE L'ESPACE ET DU TEMPS

Différents types d'indices permettent aux héros de se rendre maîtres de leur espace (par le programme classique d'Action, bien présent dans les trois films qui nous intéressent) mais plus encore du temps. Dans *Minority Report* comme dans *Paycheck*, le

---

<sup>526</sup> *Columbo (Columbo)*, création : Richard Levinson ; William Link, États-Unis, 1968-2003 (AMC ; ABC).

passé se replie sur le futur, et tous deux représentent des inconnues. Ceci est très clair dans *Paycheck*, où le futur est, de façon normale, inconnu, mais le passé lui aussi est absent car il a été effacé : reste un présent, et donc la nécessité de l'action. Dans *Minority Report*, futur et passé sont moins des inconnues que des données brouillées, qu'un travail d'enquête doit reconstituer. Enfin, dans *Next*, c'est le pouvoir même de Johnson qui provoque un essaimage des possibles. Par le truchement de travellings (précédemment évoqués), l'action est littéralement rembobinée, et renvoyée du coup à sa nature de fiction filmée. L'action qui vient de se dérouler s'enroule sur elle-même, retrouve son début et s'annule. Le héros agit donc dans un présent perpétuel, une durée qui ne s'écoule pas. La stratégie du film consiste à d'ailleurs à appliquer ce fonctionnement au récit tout entier, qui se replie et retrouve, non pas son origine, mais le point stratégique où la fiction bascule dans l'action (le réveil de Johnson aux côtés de Liz, juste avant le début de la poursuite). Il va de soi que l'œil, et donc dans les cas présents, celui du héros, évoque de façon matérielle et métaphorique la caméra. Devenir héros-voyant consiste ainsi à se rendre maître de l'espace (c'est plutôt attendu dans un film d'action), du temps, mais plus encore de la matière filmique qui les rassemble.

Dans *Next*, la scène de séduction entre Johnson et Liz établit cette extension des pouvoirs du héros à la forme du film elle-même. Le héros, tout comme il évitera les balles en prévoyant leur trajectoire à la fin du film, évite d'être rejeté par Liz en "vivant" par procuration les scénarios où il se trompe d'approche. Pour faire participer le spectateur à ce processus interne, ce n'est pas le mélange d'images qui est choisi, mais une autre forme du dédoublement. Lorsque Johnson échoue, la caméra opère un travelling, et révèle un autre Johnson, en fait, le "véritable" personnage qui est resté assis et a observé les actions de son avatar comme un spectacle. Ce procédé expose un court moment (un homme se lève de sa chaise, et aborde une jeune femme) en le dépliant, en montrant la somme de ses possibilités - c'est-à-dire l'inverse de ce qui se produira, plus tard, lorsque le film écrasera sa propre durée, pour devenir la vision momentanée de Johnson dans son lit. Mais au-delà de ces variations temporelles, ces multiples versions de la rencontre sont orchestrées par le héros lui-même, devenu auteur de son propre destin : prévoir toutes les versions d'un moment, toutes ces possibilités, revient en fait à rejouer la scène, à effectuer plusieurs prises. Le principe même d'une caméra mobile qui derrière le Johnson-acteur dévoile un Johnson-regardeur, duplique la logique fondamentale du plateau de cinéma, segmenté entre l'espace du jeu et celui de la technique. Johnson connaît ainsi l'histoire avant qu'elle ne se déroule, et démonte ainsi les clichés du cinéma

hollywoodien : alors qu'il tient enfin Liz dans ses bras, il s'exclame : "*C'était incroyable*"<sup>527</sup>, commentant un baiser qui est encore à venir. La voyance rencontre ici un paradigme cinématographique dès lors que Johnson, connaît, comme nous, l'issue de la scène amoureuse. Le genre Action a su intégrer le spectateur principalement sur le mode du *shot / reaction-shot* (plan d'action / plan de réaction), la réaction venant parfois d'un héros, ou d'un observateur inconnu, "normal" auquel il est également possible de s'identifier. Dans le cas de *Next*, cependant, la qualité de voyant du héros semble amplifier cet effet d'identification : comme nous, il sait que la scène a déjà été jouée, que son issue est inévitable. Son commentaire signale que le baiser a eu lieu avant même de s'être produit. Si pour le personnage cette connaissance s'explique par un pouvoir, pour nous spectateurs, elle renouvelle paradoxalement un stéréotype, et nous invite à *voir* la scène comme pour la première fois.

Ainsi, si la voyance ne renouvelle pas tous les aspects du programme héroïque, elle tend cependant à élargir le rayon d'action du héros, qui en devenant un œil tout puissant, s'approprie aussi celui que constitue la caméra, mettant en scène sa propre action. Nous retrouverons cette qualité de la voyance dans la filmographie de M. Night Shyamalan, qui fait écho en de nombreux points à celle de Steven Spielberg. Le programme héroïque que nous avons pu saisir dans *Minority Report*, *Paycheck* et *Next* est loin d'être uniforme. *Minority Report* fait voyager son héros, originellement aveugle, abîmé dans des visions stériles vers un futur révélateur, réconcilié avec un passé dans la vérité était masquée. Cette dualité passé / présent fait retour dans *Paycheck*, sans que la symbolique mythologique soit aussi forte. Ici, le principe même de l'enquête, dans lequel les objets font figure de "*promesses*"<sup>528</sup> est prolongé, mais aussi inversé, puisque ces objets n'informent plus sur une action passée, mais sur un exploit à venir. *Next* croise aussi ce mode traditionnel de l'enquête, en opposant Peter Falk à son héros voyant. Ce dernier film est l'exemple le plus frappant d'une voyance qui renouvelle l'héroïsme, puisqu'en étant voyant Johnson s'invente des corps, mais prend aussi symboliquement le contrôle de l'appareil cinématographique. Il nous faut également signaler que dans les trois occurrences ici présentées de héros extra-lucides, la vision est également définie comme un fardeau. *Minority Report* et *Next* citent la célèbre scène de *Clockwork Orange*

---

<sup>527</sup> "*That was incredible*".

<sup>528</sup> Selon l'expression de Walter Benjamin, lecteur d'Edgar Allan Poe, cf. POLAN Dana. *Power & Paranoia*. 1986, p. 50.



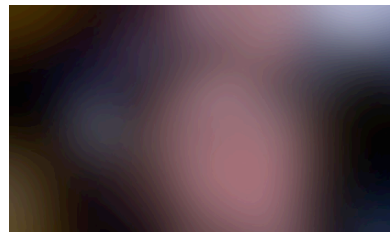
(Stanley Kubrick, 1971) qui voit son personnage principal soumis à des projections, les paupières écartées par un dispositif mécanique (*fig. 78*).



*fig. 78.1*



*fig. 78.2*



*fig. 78.3*

*fig. 78 : Des dispositifs de vision forcée, une image récurrente au cinéma.*

*fig. 78.1 : Nicolas Cage soumis à des tests dans Next (2007).*

*fig. 78.2 : Tom Cruise, cerné par différents dispositifs de voyance, soumis ici à une opération visant à lui greffer deux nouveaux yeux dans Minority Report (2003).*

*fig. 78.3 : La scène célèbre de Clockwork Orange (1971).*

---

Dans le cas de *Minority Report*, ce dispositif précède l'opération chirurgicale qui va donner à Anderton de nouveaux yeux, et avec eux, un nouveau regard. Dans le cas de *Next*, Johnson est soumis contre son gré à des extraits télévisés, pour contourner les limites de son pouvoir (il ne peut voir que son propre futur). Dans ces deux cas, la vision hors du commun de ces personnages, si elle augmente leurs capacités, est également définie comme un fardeau. Voir plus, ou mieux, est la croix que le héros voyant doit porter.

Cette extension des possibles de l'héroïsme est contrebalancée par la facture très classique des trois films, qui proposent un programme d'action traditionnel - dans lequel la force et la rapidité des héros s'imposent souvent *ex nihilo*. Le choix d'un problème de perception comme argument central d'un film d'action ne renouvelle que partiellement

la nature de l'héroïsme des personnages cités. La voyance induit bien une *vision* alternative, et permet de sortir les personnages de la seule dichotomie voir / ne pas voir (de *Indiana Jones* à *Twister*). Mais le programme d'Action n'est, quant à lui, pas fondamentalement renouvelé. Le héros devient héroïque en *voyant* autrement, mais doit toujours sauter, courir et survivre aux explosions pour s'affirmer. De plus, cette voyance, dans ses trois incarnations, s'insère paradoxalement dans un projet qui vise à supprimer les visions. Anderton (*Minority Report*) refuse de se voir comme assassin ; Jennings (*Paycheck*) refuse de voir le futur ; et enfin Johnson refuse quant à lui une série de futurs possibles - de cet évidement résulte l'action des personnages. En nous penchant sur l'œuvre de Shyamalan, et plus particulièrement sur *Unbreakable* (2000), nous verrons que cette logique s'inverse. Être héroïque, par le regard, est fonction d'une acceptation de ce qui a toujours été là, prêt à être vu par un héros en devenir. Si la forme de l'Action n'est pas réellement réinventée, il faut tout de même noter que les trois films étudiés présentent une iconographie en rupture avec la forme traditionnelle des films d'Action. Alors que les actioners, depuis les années 80, reposent sur les images de pyrotechnies diverses et variées<sup>529</sup>, les films traitant de héros voyants tendent à exploiter la métaphore aquatique : les surfaces réfléchissantes (miroirs, plan d'eau), tremblantes, floues, constituent le vocabulaire formel des trois films. Nous retrouverons cette présence centrale de l'eau dans les films de Shyamalan, tandis que, par ailleurs, la voyance ne sera plus le fardeau des héros, mais plutôt un moyen de libération et d'affirmation de soi.

#### 4.2.2 LE SYSTÈME SHYAMALAN : DES VOYANTS HÉROÏQUES

Partis de corps qui se donnaient en spectacle, nous avons migré vers une série de personnages qui s'arrêtent devant le spectacle du monde : reposant à l'origine sur un *être regardé*, l'héroïsme deviendrait fonction d'un *savoir voir*. Bien sûr, nous avons tempéré cette dichotomie, en mentionnant le regard "naturel", instinctif, des héros de *Rambo* et *Predator*, tout comme nous avons vu que les héros dits voyants restaient en fait fondamentalement actants. L'œuvre de M. Night Shyamalan joue un rôle ambigu dans notre filmographie, justement à cause de cette opposition voyant / actant que nous

---

<sup>529</sup> Au point même que le genre semble tout entier tourné vers une extrémité où ces feux formeraient le composant unique du film. *The Rock* (Michael Bay, 1996) semble aller dans ce sens, lorsqu'il s'ouvre par exemple sur des plans excédés par des torrents de flammes.

avons mise en évidence. En cherchant des alternatives au programme d'action dit classique, nous nous sommes portée près de ses limites ; en effet, Shyamalan n'est pas fondamentalement un réalisateur de films d'action, même si sa filmographie récente fait de plus en plus usage de scènes d'Action, parfois au cœur d'une volonté de citation (la poursuite avec le monstre dans *Lady in the Water*, l'exode de *The Happening*). Néanmoins, ses films restent remarquables dans le cadre de nos interrogations, surtout *Unbreakable*, un des seuls films de super-héros à ce jour à ne pas convoquer un personnage connu de la mythologie super-héroïque, mais l'ensemble de cette dernière. Le film traite donc directement de l'héroïsme, ne serait-ce que par le contre-emploi de l'acteur Bruce Willis, qui vient ici directement incarner un héros fatigué, resté en deçà de ses possibilités. Pas assez héroïques, pas assez "actionnants", les films de Shyamalan sont donc en marge de notre filmographie, mais sont indispensables puisqu'ils exposent une véritable forme d'héroïsme qui est avant toute chose voyant - malgré l'exigence d'action et de mouvement que sous-tendent ses récits. Cinq de ses films américains concentreront globalement notre attention, avant que nous nous attachions aux particularités d'*Unbreakable*.

*The Sixth Sense* (1999) raconte l'enfance difficile de Cole, un enfant dont le comportement étrange inquiète sa mère. Cole se confie à un psychologue, Malcolm Crowe (Bruce Willis), et avoue voir des morts errants, qui sollicitent son aide. Malcolm, tout en cherchant à aider Cole, doit faire face à l'échec de son mariage, et aux angoisses générées par une agression à domicile, dont il ne s'est jamais remis. Cette relation entre un adulte et un enfant est reprise dans *Unbreakable* (2000), où David Dunn, seul survivant d'une catastrophe ferroviaire, est contacté par Elijah Price, un collectionneur de comic books atteint de la maladie des os de verres. Elijah, puis le propre fils de David, vont tenter de lui prouver que sa survie est le signe d'une exceptionnalité comparable à celle des super-héros. *Signs* (2002) repose lui aussi sur un personnage d'incrédule, l'expasteur Graham Hess (Mel Gibson, venu lui aussi de l'Action), qui a perdu la foi depuis la mort de sa femme. Vivant avec ses deux enfants et son frère, il va être confronté à l'invasion de la terre par les extra-terrestres, et l'équilibre de sa famille se trouvera à nouveau menacé. Les deux derniers films de cette filmographie sélective ont en commun leur construction autour de personnages féminins forts, qui toutefois ne peuvent pas être entièrement considérées comme des héros féminins. Dans *The Village* (2004), Ivy (Bryce Dallas Howard) est une jeune fille aveugle vivant dans une petite communauté isolée, apparemment dans la Nouvelle Angleterre du XIX<sup>e</sup> siècle. Les habitants du village vivent reclus, menacés par de mystérieuses bêtes dont ils sont protégés par un pacte de

non-agression. La fin du film révèle que les villageois nous sont contemporains, mais se sont isolés dans un parc national suite à des expériences traumatisantes. Les bêtes, imaginées par les dirigeants du Village, servent juste à dissuader les membres les plus aventureux de la communauté de s'aventurer au-delà des limites de leur territoire. Enfin, *Lady in the Water* (2006) est adapté d'un conte écrit par Shyamalan. Cleveland Heep (Paul Giamatti), concierge, découvre dans la piscine de sa copropriété une jeune fille, Story, qui va lui révéler appartenir à la race des *narphs*, menacée elle aussi par des bêtes dont Cleveland devra la protéger.

#### - AVANT LA VOYANCE, DES HORIZONS FERMÉS

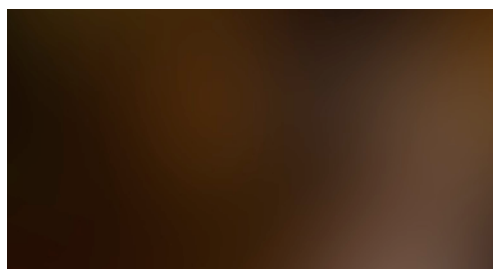
Globalement, les héros de M. Night Shyamalan vont à contre-courant de l'idéologie héroïque habituellement véhiculée par les films d'Action, mais aussi, plus généralement, par la science-fiction, genre dans lequel le cinéaste s'inscrit en revanche sans ambiguïté. Le corps de Bruce Willis, dans *The Sixth Sense* et *Unbreakable*, fait plus qu'enregistrer une simple fatigue : il semble reprendre son poids de corps. Une même stratégie apparaît dans la construction du personnage joué par Mel Gibson dans *Signs*. Les autres héros de Shyamalan présentent des corps que nous imaginons mal être héroïques, ou qui ne charrient pas le moindre sens d'une prédestination. Souvent, ces corps sont même marqués par le handicap, comme c'est le cas du personnage de Paul Giamatti, bègue (*Lady in the Water*) ou d'Ivy, frappée de cécité (*The Village*). David Dunn, dans *Unbreakable*, n'est pas en reste puisqu'un accident de voiture l'empêche de pratiquer le football. En plus de ce poids du corps, s'ajoute celui de la psyché, souvent accablée par un traumatisme profond : une agression à domicile par un ancien patient (*The Sixth Sense*), plusieurs accidents et un divorce imminent (*Unbreakable*), la mort d'une épouse (*Signs*), la mort de proches (*The Village* et *Lady in the Water*). Rien ne prédestine ces personnages à l'héroïsme, et pourtant, le mode de la quête domine encore : si ces héros sont amenés à se dépasser, c'est souvent pour des motifs privés (retrouver la foi, se réconcilier avec sa condition, c'est-à-dire globalement trouver une forme de paix intérieure). Si le monde de Shyamalan est sombre, l'idée d'une modification du *status quo* sur lequel s'ouvre le film reste le fil conducteur du film.

Ce principe du retournement est même devenu une marque de fabrique, l'élément qui constitue désormais l'horizon d'attente du spectateur à chaque sortie d'un nouveau film du réalisateur. Shyamalan ne se contente pas en effet de changer le *status quo*, il procède, de façon très systématique, à un retournement complet des certitudes sur

lesquelles le personnage (et avec lui le spectateur) a fondé les principes de son action. Ce procédé utilise pleinement la capacité du spectateur à croire ce qu'il voit, ou plutôt ce qu'on lui montre. Ainsi, la fin de *The Sixth Sense* révèle que Malcolm est un fantôme : là où nous voyions l'indifférence d'une femme déçue face à son mari, se tenait en réalité la tristesse du deuil. De la même façon, dans *The Village*, l'unité de lieu et d'action se trouve renforcée par les costumes des personnages et leurs accessoires, issus de la Nouvelle Angleterre du XIX<sup>e</sup> siècle ; la fin du film révèle que le récit se déroule au XXI<sup>e</sup> siècle, parmi une communauté de reclus ayant choisi de se retirer du monde. Ce procédé inclut le spectateur sur un mode plus actif (il va chercher le "truc" avant que celui-ci ne lui soit révélé), mais aussi le personnage. Celui-ci, s'il devient héroïque, doit pour ce faire changer de vision. En cela, nous retrouvons le principe de la vision erronée travaillée par *Minority Report* ou *Paycheck*, que le héros se devait de dépasser. Cette vision en porte-à-faux vient troubler le rapport jusque là harmonieux (à tout le moins pacifié) entre le héros et son contexte.



*fig. 79.1*



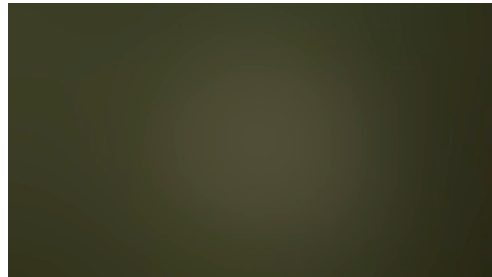
*fig. 79.2*



*fig. 79.3*



*fig. 79.4*



*fig. 79.5*

*fig. 79 : Figures circulaires dans les films de M. Night Shyamalan.*

*fig. 79.1 : La piscine de la copropriété dans Lady in the Water.*

*fig. 79.2 : Les abords du village, cernés par les feux des habitants dans The Village.*

*fig. 79.3, 79.4, 79.5 : Les traces laissées dans les champs par les extraterrestres dans Signs.*

---

Si les héros de Shyamalan vivent dans des géographies et des milieux différents, leurs mondes restent formellement et symboliquement très proches. Ce sont des lieux très clos, dont la circularité est parfois résumée de façon synecdotique : dans *Lady in the Water*, la piscine de l'immeuble est à la fois centrale car elle délivre la nymphe, cœur du récit, mais elle est aussi la figure circulaire qui semble embrasser et contenir les habitants d'un microcosme (*fig. 79.1*). Le champ de maïs qui borde la maison de la famille Hess (*Signs*) remplit une fonction similaire avant de recevoir des empreintes de la même forme (*fig. 79.3, 79.4, 79.5*), tout comme la structure du Village, dans le film du même nom (*fig. 79.2*). Ces formes de cercle sont polysémiques : elles renvoient à la fois à l'enfermement, volontaire ou contraint, des personnages, mais aussi à la communauté, plus ou moins fonctionnelle, que les individus pris en son sein parviennent à former. *The Sixth Sense* et *Unbreakable* complètent ce motif par la vision qu'ils offrent de Philadelphie, ville résumée à quelques lieux (des rues, souvent filmées d'un point de vue unique, un stade, et encore la récurrente piscine). Ce confinement, s'il est physiquement moins palpable que celui qui se manifestait dans *Die Hard*, n'en contribue pas moins au sentiment que la

perception est incomplète, ou erronée<sup>530</sup>. Dans le même temps, le confinement qui est celui de la communauté ne garantit pas toujours le fonctionnement des relations humaines. La résolution des conflits interpersonnels, moins importante dans le cadre de notre interrogation, constitue également la visée des cinq récits évoqués. Ces mondes fermés, nous le verrons, vont être définis comme configuration de sens - c'est en cela notamment que nous serons amenée à parler de *système*.

#### - UNE PROLIFÉRATION DE SENS

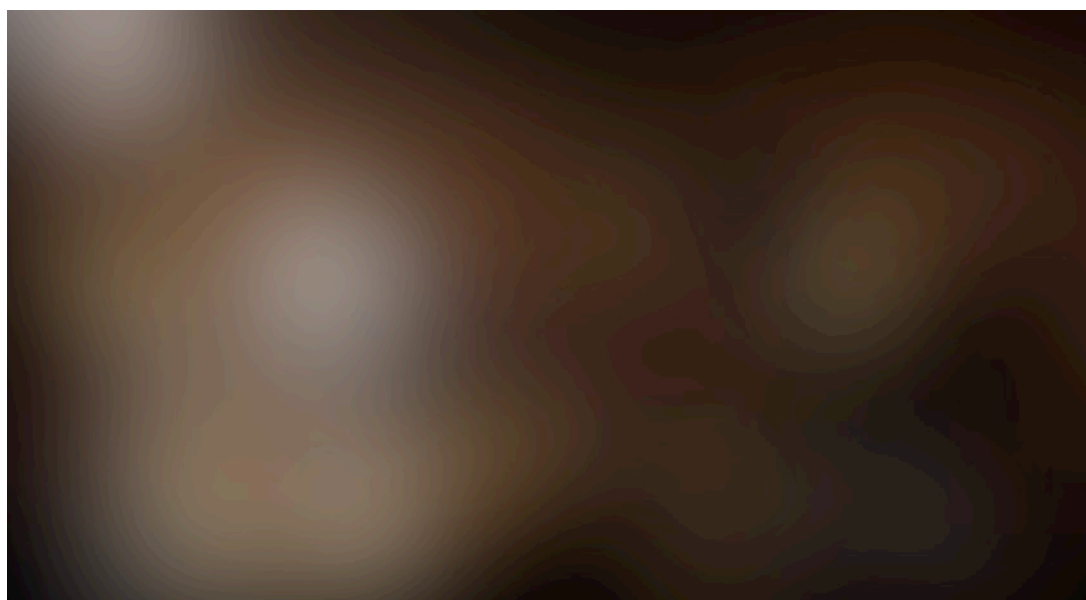
Parler d'un système dans le cas de M. Night Shyamalan revient donc à commenter plusieurs aspects de son œuvre. Les situations des personnages se répètent en effet de façon systémique d'un film à l'autre. Dans *The Sixth Sense*, le psychologue interprété par Bruce Willis est aliéné par l'agression qu'il subit à domicile ; David Dunn, dans *Unbreakable*, connaît un destin similaire lorsqu'il devient l'unique survivant d'une catastrophe ferroviaire ; l'ex-pasteur de *Signs* perd la foi, et la compréhension du monde que celle-ci lui assurait, suite au décès brutal de son épouse ; les habitants du *Village* sont déstabilisés par l'attaque de bêtes dont un système sévère était censé les protéger ; et enfin, le concierge de la *Lady in the Water* exerce ce métier car il a perdu son emploi de médecin après l'assassinat des membres de sa famille. Il ne s'agit pas de films d'action, mais nous voyons ici que l'idée de désastre est présente, même si elle ne connaît pas le traitement spectaculaire que nous avons pu repérer dans le genre qui nous intéresse. L'idée d'un traumatisme passé, que nous connaissons parfois par le truchement d'un flash-back<sup>531</sup> constitue le point nodal de la crise à venir. La mission du héros consiste donc à réajuster sa vision à la réalité du monde, à dépasser ce trauma originel. Le psychologue de *The Sixth Sense* doit percevoir qu'il n'est plus de ce monde ; David Dunn

---

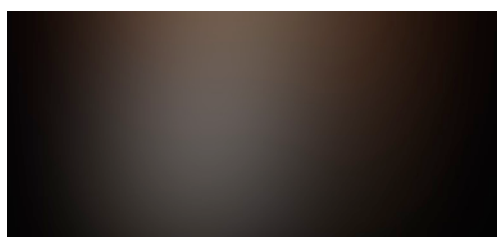
<sup>530</sup> Ce choix est revendiqué par Shyamalan, quoique pour des raisons un peu différentes : "*Il n'y a pas de plans moyens dans ce film, parce que cela signifierait que le personnage est dans un état moyen [...] si le personnage est dans un état moyen, c'est le moment de couper et de passer à la prochaine scène, parce que je veux que mon personnage passe par des hauts et des bas*". Notons que la traduction de "*medium shot*" serait plutôt "*plan américain*" mais la polysémie du terme "*moyen*" serait du coup perdue ("*There are no medium shots in this movie, because that would mean that the character is feeling medium [...] If the character is feeling medium, that's the moment when we'll cut away to the next scene, because I want him to feel high and low instead*"), in PIZZELLO Stephen. Extrasensory Perception. Interview avec M. Night Shyamalan. *American Cinematographer*, 2000, p. 54.

<sup>531</sup> Parfois, la nature du traumatisme reste dans l'ombre : *The Village* et *Lady in the Water* font l'économie d'un flash-back ; l'accident est évoqué par des supports écrits, respectivement des coupures de journaux et un journal intime.

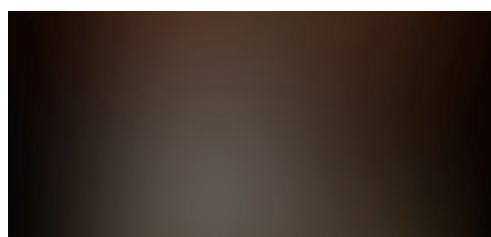
(*Unbreakable*) doit réaliser qu'il est potentiellement un super héros ; Graham Hess (*Signs*) doit entendre le message divin, et retrouver sa foi perdue. *The Village* se tient à part, puisque le chef du Village souhaite maintenir le secret - le mensonge - sur lequel s'est bâtie sa communauté. Le film oscille entre les signes artificiels de choses qui n'existent pas (des signes sur les portes, soi-disant tracés par des bêtes sauvages, mais destinés à entretenir la peur de l'inconnu chez les villageois) et les signes de choses réelles, mais qui ne seront jamais connues (puisque'une aveugle est la seule à sortir du village). *Lady in the Water* fait bien usage de signes, mais en épousant le mode du conte, où se croisent quête de sens et nécessité de croyance (comme nous l'avions déjà vu dans une certaine mesure dans *Minority Report*).



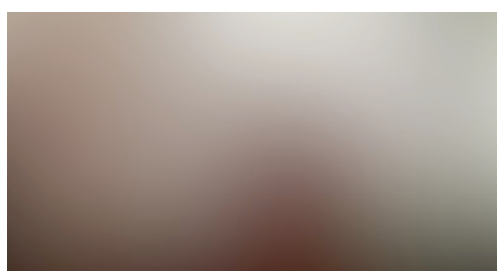
*fig. 80.1*



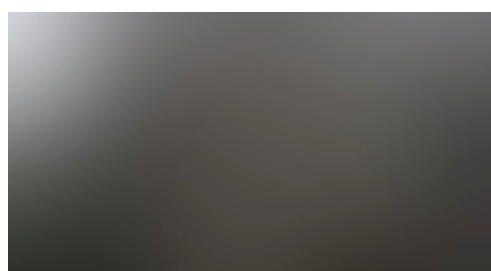
*fig. 80.2*



*fig. 80.3*



*fig. 80.4*



*fig. 80.5*



*fig. 80 : La multiplicité des signes dans l'œuvre de M. Night Shyamalan.*

*fig. 80.1 : Les verres d'eau laissés ça et là par Bo se révèlent salvateurs dans la scène finale de Signs.*

*fig. 80.2 et fig 80.3 : La décoration d'une fenêtre annonce la prochaine connexion des personnages avec des extraterrestres (dans Signs).*

*fig. 80.4, 80.5 : La couleur rouge signifie autant les amours naissants que la menace des bêtes venues de la forêt dans The Village.*

---

Tout comme nous avons vu la valeur des signes proposés au héros varier dans nos exemples précédents, Shyamalan fait osciller le sens de ces signes-indices. Leur prolifération distingue son système de *Minority Report* ou *Paycheck* : là où les héros de ces deux films étaient obsédés par la signification d'un fragment opaque de temps, c'est le monde entier, comme réseau de sens, qui concerne les héros de Shyamalan. Ces signes fusent en tout sens ; tous ne sont pas centraux. Par exemple, beaucoup d'éléments peuvent être résumés à un simple équivalent graphique, sans pour autant renvoyer à une signification précise. Ceci est vrai des étoiles décoratives collées sur une fenêtre, et saisies à contre-jour dans *Signs* (fig. 80.2, 80.3), ou des arbres rouges découpés en réseaux abstraits dans *The Village* (fig. 80.4). Dans les deux cas, nous pouvons parler de signes, à cause de la récurrence même de ces éléments, et parce qu'ils contribuent à imposer l'idée d'un monde au-delà du visible et la nécessité d'un décodage. Ainsi nous aurions tendance à nous éloigner de ce que Charles Tesson a vu dans *Signs* : "De quoi les signes sont-ils le signe ? D'un premier pas vers la sexualité. D'une nouvelle trinité". Si la question posée par Tesson peut être considérée comme la formule qui anime les films de Shyamalan, celle-ci n'appelle pas nécessairement de réponse. Le monde est gros de sens, mais ne propose pas de significations précises : le héros doit reconnaître qu'un code existe, sans pour autant le décoder signe par signe. C'est en cela que la foi est un pilier du système de Shyamalan (comme chez Spielberg, d'une certaine manière). D'autres signes joueront comme preuves inversées, à la manière des objets trouvés par Jennings dans *Paycheck*. Ainsi la jeune Bo, fille de pasteur (Mel Gibson) nourrit-elle une compulsion vis-à-vis de l'eau<sup>532</sup>. Elle demande sans cesse à boire, mais ses verres à demi-remplis peuplent la maison. Ce comportement, perçu tout au long du film comme un caprice par son père, trouvera pourtant un sens lorsque les extra-terrestres menaceront directement la

---

<sup>532</sup> L'eau trouve une place primordiale dans la filmographie de Shyamalan. Elle est le milieu naturel de la nymphe nommée Story, mais aussi l'équivalent de la kryptonite pour le super héros en devenir dans *Unbreakable*. Plutôt que sa surface trouble, c'est sa double nature qui semble préoccuper Shyamalan : milieu naturel d'une race supérieure, elle est aussi l'élément mortifère qui menace les héros.

demeure familiale. Alors que la fin du film converge vers une confrontation avec les envahisseurs, un faux mouvement provoque la chute d'un verre d'eau - ainsi sera découverte la faiblesse des créatures, et le moyen de les vaincre (*fig. 80.1*). Tout comme un objet muet se révélait au travers de son usage dans *Paycheck*, les verres d'eau sont ici d'abord des signes visuels (révélés en amorce d'une scène, par exemple) avant de devenir de façon plus significative des signes d'un dessein divin. Cette révélation avait été anticipée par la femme de Graham, qui avant de mourir avait dit à ce dernier "*Dis à Graham... Dis à Graham de voir*<sup>533</sup>". Si le délire empêche la femme de reconnaître son mari dans ces derniers instants, toutes ses paroles, y compris les plus absurdes, prendront sens dans les dernières minutes du film.

Les signes recouvrent enfin deux autres aspects (après la nature emblématique de signes visuels, et ce cas particulier des verres d'eau comme signe vide, dont le référent est à venir) : les signes d'une altérité, et les signes qui font plus globalement référence à un univers de sens. Premièrement, les signes pointent en effet vers un Autre, souvent mal identifié ; c'est l'aspect troublant des signes de Shyamalan. Là où une imperfection devait être trouvée dans *Minority Report*, nous ne trouvons dans *The Village*, par exemple, que des signes plutôt flous. Les marques sur les portes, dans ce dernier film, où la porte de la cave que Malcolm trouve sans cesse fermée (*The Sixth Sense*) sont des indices d'une présence menaçante, qui œuvre contre les héros. Ces signes ne sont pas expliqués avant l'épiphanie finale, qui va s'attacher à découdre ces scènes, souvent encore sur le mode du flash-back (les signes étaient créés par les villageois eux-mêmes, la porte est fermée car la femme de Malcolm est veuve, et par conséquent vit seule). Tant qu'ils restent inexpliqués, ils ne font pas vraiment sens, mais sont pourtant identifiables comme signes, par le spectateur au moins - si Graham Hess ignore les verres d'eau, le spectateur reconnaît ce détail comme ne pouvant pas être innocent. Ces signes font donc *globalement* sens, et à défaut de trouver individuellement un référent, signalent l'existence d'un monde qui doit être vu à la fois au-delà des apparences (vers un sens divin, transcendant) et à la fois au travers d'elles (les verres d'eau existent et font sens dans leur matérialité, en tant qu'objets). Nous pouvons ainsi relever l'usage de la buée dans *The Sixth Sense* (signe de la proximité d'un fantôme), ou, très différentes, les coupures de journaux que David Dunn utilise pour reconstituer son passé. Dans *Le Village*, les couleurs rouge et jaune, parfois saturées, isolent des objets dans un monde

---

<sup>533</sup> "*Tell Graham... Tell him to see*".

sépia, tandis que des remous signalent une présence étrangère dans *Lady in the Water*. Les films de Shyamalan sont également peuplés de radios et autres dispositifs audio qui crachotent, diffusent des interférences, et semblent représentatifs, à cet égard, de la nature des signes pour le cinéaste : les signes font sens de façon continue, brouillée, maillent le film, mais restent flous, jusqu'à ce qu'un retournement final vienne les éclairer. Nous pourrions ainsi résumer cette fonction des signes chez Shyamalan : *il y a du sens*, c'est à dire que ce sens n'est pas clair, pas identifié, qu'il n'existe qu'au regard d'une illumination ultime. Cependant, dans le temps qui précède cette épiphanie, les éléments concernés fonctionnent tout de même comme signes, sont identifiables comme tels, même si le personnage et le spectateur peinent à leur assigner un sens précis. Ici, les héros de Shyamalan rejoignent nos précédents exemples de héros voyants, puisque ce monde à la fois opaque et décevant (lieu en tout cas d'une insatisfaction) va devoir lui aussi faire l'objet d'une lecture alternative.

Il est difficile dans le cas de Shyamalan de parler de contemplation, parce que le décodage de signes, souvent assimilé à une lecture, reste un exercice actif, somme toute lié à des enjeux plutôt conventionnels (la menace d'un monstre, ou d'extra-terrestres, la réconciliation avec une femme...). Le choix du terme "lecture" repose ici sur l'abondance de signes écrits dans les films, et aussi sur l'articulation qui est faite entre les signes ordonnant le parcours du héros, et l'écriture même de l'histoire du film. *Lady in the Water* comporte un personnage nommé symptomatiquement Story, qui invite le héros Cleveland Heep à vivre sa quête comme il écrirait une fiction. Dans le cas de ce film également, comme dans *Next*, être voyant revient à devenir l'auteur de sa propre histoire, à la manière d'un cinéaste. Ici, Cleveland s'aide de la structure du conte pour sauver Story (dont le nom même constitue une invite). Les rôles au sein de la narration doivent être assignés par Cleveland, qui doit donc trouver dans son voisinage un guérisseur (*the healer*), un gardien (*the guardian*), un "symboliste" (*the symbolist*) et, enfin, une guilde (*the guild*). Comme un cinéaste devant trouver l'incarnation *ad hoc* pour ses personnages, Cleveland entreprend d'assortir rôles et personnes. Le symboliste est un personnage-clé, puisqu'il sait lire le monde pour y trouver des messages, et qu'il saura deviner qui doit tenir les autres rôles ; notons que ce personnage exacerbe en somme l'attitude vis-à-vis du monde de tous les personnages de Shyamalan. Cleveland, qui a récemment accueilli un écrivain dans l'immeuble, pense tenir son homme. Il est persuadé que sa recrue aura l'expérience de la construction des personnages, et donc sera reconnaître les autres "types" nécessaires à la protection de Story. Le choix d'un

écrivain pour écrire l'histoire, malgré son apparente évidence, se révélera erroné, et même un contresens. C'est un jeune voisin, un enfant qui se passionne pour les formes écrites mineures, comme le dos des paquets de céréales, qui se trouve être le symboliste (fig. 81). Ce retournement de situation est révélateur du rapport au regard qu'entretient Shyamalan, et plus largement de la particularité des héros voyants dans cette série de films. Lire, comprendre le moment n'exige pas d'être lettré, mais plutôt un désapprentissage de ce qui est su.

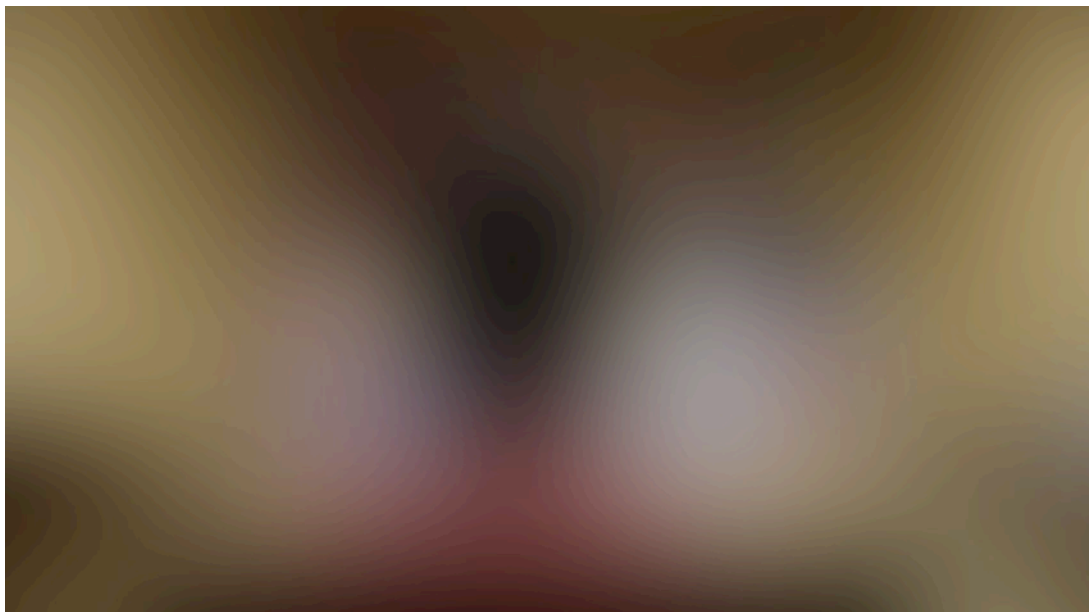


fig. 81 : Le "symboliste" se révèle être un enfant dans *Lady in the Water*.

Ainsi, du point de vue de la compréhension héroïque, puisque son but est de sauver la nymphe - l'enfant est supérieur à l'écrivain. Cet état de fait est réaffirmé lorsque ce même écrivain, perdu dans les couloirs de la copropriété alors qu'un monstre rôde alentours, reconnaît trop tard le topos bien connu du film d'horreur : il mourra de son incompétence<sup>534</sup>. Plutôt que l'expertise, c'est donc l'innocence avec laquelle l'aspirant héros doit renouer. Shyamalan évoque ainsi Spielberg, dont il se réclame fréquemment, sur le plan des signes et de la mythification de l'enfance.

Quant aux signes, Pierre Berthomieu résume ainsi la posture de Spielberg, qui rappellera des aspects de l'œuvre de Shyamalan mentionnés ci-dessus :

---

<sup>534</sup> Il faut prendre cette dernière sanction avec prudence, car il semble évident que Shyamalan règle ici quelques comptes - l'homme n'est pas seulement écrivain mais critique.

*Le monde spielbergien est un monde de signes. Le contemplateur est convié à les déchiffrer. Spielberg affectionne les scientifiques, les archéologues comme Indiana Jones parce que leur tâche consiste justement à lire les traces ou les codes de l'univers. Le regard est invité à se porter sur le réel pour y déceler des significations supplémentaires à la simple présence. Le style spielbergien, par l'éclairage, le cadre, la musique, vise constamment à cerner des signes, des ombres, des emblèmes. À la manière de David Lean, le monde se traduit en apparitions, en souffles et en bruits plein de sens, en ombres épiphaniques. La caméra de Spielberg interroge les sons, les reflets, les chiffres, les ombres, les empreintes, les indices...*<sup>535</sup>

Tout devient en effet signe chez Shyamalan ; mais là où Spielberg laissait encore un professeur d'université le soin de décoder des langues inconnues, Shyamalan combine le talent héroïque de voyant et l'innocence de l'enfant.

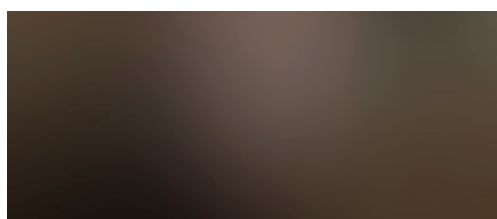
#### - LA VOYANCE RÉALISÉE PAR LA MATIÈRE FILMIQUE

Nous venons ici de prolonger le motif des héros voyants, en apportant une distinction quant à la définition des héros par Shyamalan. Chris Johnson, dans *Next*, possède un talent hors du commun qui fait de lui un voyant. Chez Shyamalan, l'absence de talent, le retour à une disponibilité enfantine augure l'héroïsme en devenir. Nous retrouvons cette structure dans *Unbreakable*, où David Dunn et sa femme, incrédules face à la théorie d'Elijah Price, s'opposent à leur fils qui lui, *croit*. Nous reviendrons ultérieurement à la scène où Joseph tente de tirer sur son père avec une arme à feu, pour lui prouver qu'il est hors du commun. Cependant, cet exemple montre, puisque la théorie d'Elijah et Joseph se vérifiera, que les enfants décodent mieux les signes que leurs parents, et doivent les amener à comprendre par eux-mêmes ce qu'ils ont toujours su voir. De la même façon, Merrill (*Signs*) refuse d'écouter son frère incrédule et finit par imiter ses neveux qui se fabriquent des chapeaux en aluminium pour se protéger des radiations théoriquement propagées par les extra-terrestres. Enfin, *The Sixth Sense* est un exemple évident de la supériorité de la compréhension de l'enfant sur celle de l'adulte. La position de thérapeute qu'occupe Malcolm n'empêche pas Cole d'en savoir plus que lui, et d'utiliser une forme de maïeutique pour lui faire réaliser qu'il est un fantôme.

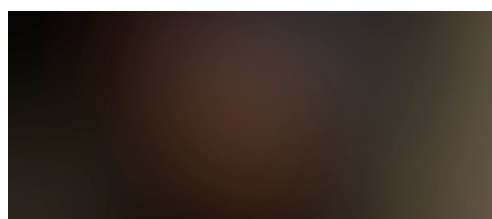
---

<sup>535</sup> BERTHOMIEU Pierre. op. cit., p. 105.

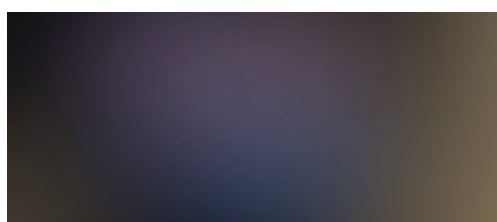
Maïeutique ou profession de foi, la quête d'une nouvelle lecture constitue plus qu'un retournement des conventions narratives : elle doit s'effectuer dans la matière du film même. Nous retrouvons ici *Next*, puisqu'un effet similaire affecte la forme d'*Unbreakable*, dont le montage enregistre le mécanisme nécessaire à la voyance. Le film présente le cas le plus extrême de l'internalisation du principe du retournement. Plusieurs révélations marquent le déroulement du film, et elles occasionnent des retournements symboliques du récit, auxquels correspondent des renversements littéraux de l'image.



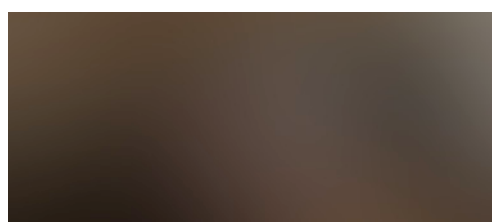
*fig. 82.1*



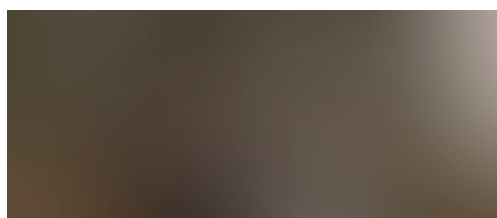
*fig. 82.2*



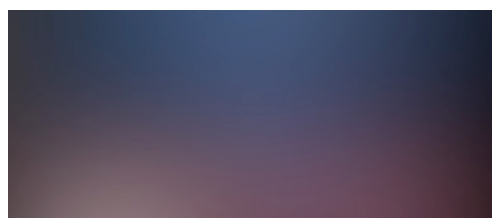
*fig. 82.3*



*fig. 82.4*



*fig. 82.5*



*fig. 82.6*

*fig. 82 : La caméra effectue une rotation à 180 degrés, et souligne ainsi la révélation qui frappe les personnages dans Unbreakable. Le découpage des différentes scènes est évoqué dans les annexes, p. 718-720.*

---

À plusieurs reprises nous rencontrons le motif d'une lecture empêchée, à laquelle il faut redonner ses droits (*fig.82*) : au début du film, Joseph apprend l'accident du train dans lequel se trouvait son père alors qu'il regardait la télé assis "à l'envers", la nuque posée sur le bord du canapé. Les images de l'accident ferroviaire forcent un retour à l'endroit : physiquement, l'enfant se retourne pour mieux voir ce qu'il se passe (le plan reste alors fixe). La deuxième occurrence de retournement correspond à un flash-back. Elijah Price,

enfant, vit reclus à cause de la maladie qui l'accable. Motivé par sa mère qui lui a promis un cadeau s'il sortait prendre l'air, il découvre un paquet sur un banc public. Il déchire le papier et découvre la couverture d'un comic book, à l'envers : il le retourne, la caméra accompagne cette fois le geste. Dans une troisième scène, Elijah rend visite à David sur le stade où ce dernier travaille comme agent de sécurité. Dunn lui confie ses doutes concernant un individu qui lui semble dangereux - Elijah se met alors en tête de poursuivre l'homme pour vérifier l'intuition de David. Ce faisant, Elijah tombe dans un escalier, se brise les os, et finit gisant sur le dos. Il voit l'homme s'échapper, à l'envers, et dans cette position obtient ce qu'il voulait, c'est-à-dire la confirmation que David possède des dons proches de la divination. La quatrième occurrence concerne David Dunn lui-même, allongé sur son banc de musculation. Il voit Joseph à l'envers, qui le surplombe. Il lui demande combien de poids il a cette fois mis sur les haltères : l'annonce du nombre fait progresser David vers la connaissance de sa propre nature. Enfin, lors d'une cinquième scène, Elijah se rend dans un magasin de comics et répète le geste de son enfance, en retournant un fascicule posé sur ses genoux.

Dans ces cinq extraits, un retournement s'opère : c'est parfois celui du corps, que celui-ci soit entièrement sollicité, où que des mains retournent un objet. Significativement, le retournement initié par le corps va peu à peu s'accompagner de mouvements d'appareil. La révélation commence du côté de l'enfance, par deux fois : Joseph est directement témoin de l'incident qui va transformer son père, Elijah tient dans ses mains les histoires qui vont motiver son obsession pour les super-héros, et sa future profession. Les retournements s'opèrent beaucoup plus rarement du côté de David. Ce dernier n'arrive pas à voir, refuse même catégoriquement de voir. Pour cette raison, en faisant passer le regard du côté des autres personnages, et de la caméra qui effectue physiquement ces mouvements de retournement, Shyamalan indique la complexité de la tâche de son héros. De façon générale, le héros est souvent seul à ne pas voir, à se débattre pour ajuster sa vision au monde : le cas de *The Village* est extrême à cet égard (puisque Ivy ne connaîtra que partiellement les mensonges qui garantissent le maintien de sa communauté). Dans les autres films, cette structure se vérifie : Malcolm Crowe, David Dunn, Graham Hess et Cleveland Heep en savent moins que les personnages qui les entourent. Leur héroïsme ne se réalise qu'à condition de combler ce déficit qui affecte leur perception qui se doit d'être *retournée*. Ce retournement est bien une révolution au sens littéral du terme, car si ces héros gagnent en compréhension, leur situation n'est pas fondamentalement changée. Malcolm Crowe est certes réconcilié avec sa condition, mais reste *mort* ; David Dunn prend le petit déjeuner avec son fils, malgré ses exploits de

la veille. Graham Hess renoue avec son métier de pasteur, et retourne donc à ce qu'il était dans un passé pré-diégétique. Malgré les différentes crises qui ont affecté le village, celui-ci peut continuer à fonctionner comme auparavant. Les motifs de l'eau et du cercle qui animent visuellement les cinq films travaillent également à définir le temps chez Shyamalan comme étant fondamentalement cyclique - changer de vision permet de contourner la crise, et de revenir au *status quo*, comme les pérégrinations hyperboliques des héros d'actioners.

## CONCLUSIONS : LA PUISSANCE, EN TOUTE FRAGILITE

Il n'est pas de cinéma qui ne soit d'action, cela semble entendu. Le film d'Action, en tant que genre, propose donc une version exacerbée, hyperbolique des mouvements - principalement ceux du corps. C'est à cet endroit que le héros s'insère, en proposant face aux corps impuissants (*sidekicks* ou autorités moquées), ou trop communs (ceux de la foule indéterminée de fuyards à laquelle peut s'identifier le spectateur) un geste moral tout autant qu'esthétique. Ce dernier aspect a plus particulièrement retenu notre attention. Nous avons voulu dépasser l'apparente uniformité du genre Action en explorant la variété des héros au filtre de leurs corps. S'il est vrai que le héros d'Action est globalement invincible, il n'en reste pas moins le réceptacle de tous les maux. Au-delà des avanies concrètes subies par le corps du héros, c'est l'héroïsme même, dans sa formulation, qui semble former un point critique pour les personnages destinés à se dépasser. Le corps du héros, en effet, est sans cesse le lieu d'un évidement en même temps que, visuellement, des acteurs iconiques travaillent à le rendre plein. Là où les muscles imposent le corps comme masse organique, les trajectoires le rendent abstrait, subordonnent son état à un déplacement perpétuel qui ne lui appartient pas, mais qui épouse la forme rectiligne de véhicules artificiels, tels le train et la voiture. Le corps, néanmoins, qu'il soit fort dans sa puissance, ou qu'il existe en résistant à une pression constante (pression du milieu, pression d'un Autre qui le soumet à la torture) participe d'un régime qui fait du héros un être fondamentalement actant.

Grâce à ce parcours au travers d'un genre cinématographique et des présupposés qui l'animent (ne serait-ce qu'en raison de sa dénomination, que nous avons saisie comme étant programmatique), nous avons identifié des zones de flou, des endroits où le héros ne suit plus strictement une formule tenant de la seule répétition de



stéréotypes. "Voyant", dans un premier temps a constitué un peu moins qu'une forme véritablement alternative. Des films comme *Minority Report* ou *Next* nous ont permis de voir que le héros répond à un impératif de vision. Si la vision est souvent multiple dans le film même, elle est véritablement polymorphe dans notre corpus, qui, pourtant réduit, ne comporte que trois films. Voir autrement, le héros le doit, en croyant, en enquêtant, et en revenant tout de même à l'Action. Si un nouveau regard informe sur l'invisible (ce qui est à venir, dans *Next* très particulièrement), il fait retourner l'exploit du côté du corps en permettant à ce dernier, de se dédoubler, ou de devenir pratiquement invincible.

Une nomenclature, séparant héros actants et héros voyants pourrait constituer l'issue de ce chapitre. Cette division pourrait faire écho à un partage entre héros "surhomme" et héros "*normal*"<sup>536</sup>. Le héros surhomme, dont l'acquis est ce corps indéfectible, passerait son temps à agir. Le *common man*, rattrapé par son destin, se situerait davantage du côté de la perception et de la réflexion. Cette division, si elle doit être discutée, est particulièrement intéressante dans le cas de David Dunn, dans *Unbreakable*. Il ne correspond complètement à aucune des définitions. Précisément, il est un surhomme, mais un surhomme qui s'ignore, d'où la nécessité d'un nouveau regard. D'un héroïsme qui doit être réalisé, prouvé, nous passons à un héroïsme qui est déjà là, qui a même toujours été, et qui constitue l'objet de la quête, et plus son carburant. Dunn ne devient pas héros pour sauver une situation : la situation lui permet de se connaître lui-même, d'accepter sa *nature* de héros. Dans le même temps, cette nature est invisible, discrète, et ne possède rien de la tonitruance des super-héros. En ce sens, *Unbreakable* nous amène au super-héros tout comme il nous conduit à son négatif, l'homme normal. D'une tension entre l'homme actif et l'homme voyant, nous passons à un échange entre deux natures concomitantes, deux identités. La question du double sera ainsi omniprésente dans les deux chapitres à venir, qui traiteront de la négociation du héros avec son autre (le nerd), soit pour le rejeter ou pour l'intégrer (dans certains cas de films de super-héros). Malgré leurs limites, les héros rencontrés ici semblaient actualiser la possibilité d'un corps qui peut tout - que se passe-t-il, alors, quand le héros se retrouve face à un corps qui ne peut rien ?

---

<sup>536</sup> BOATTO Sébastien. "Du surhomme à Superman". 2009, p. 124.

# SOMMAIRE

INTRODUCTION .....	16
I. WESTERN : LE HEROS EN HERITAGE .....	38
1. INTRODUCTION : D'UN HEROS A L'AUTRE .....	38
2. UN HERITAGE HEROÏQUE TRANSGENRE .....	50
2.1 L'image citée : l'évocation par la vignette .....	50
2.2 Le récit cité : l'action de western comme modèle héroïque .....	56
3. LA FIGURE DE L'HERITAGE DANS LES WESTERNS .....	59
3.1. La transmission générationnelle et le héros vieillissant .....	60
3.2. La transmission symbolique, d'Est en Ouest .....	65
4. DES <i>WESTERNERS</i> URBAINS: LE CAS DES VIGILANTES .....	76
4.1. Le vigilante à l'origine du héros d'action .....	78
4.2 Une double origine du vigilante .....	83
4.3 <i>Dirty Harry</i> : le legs comme dette .....	86
4.4 <i>Death Wish</i> : une fiction faite action .....	91
5. HOMMES DE L'OUEST : LE DILEMME DU HEROS ET DU SPECTACLE .....	97
5.1 Les années 80-90 : une difficulté théorique .....	97
5.2 <i>The Big Lebowski</i> : croisements génériques .....	99
5.3 <i>The Dude</i> , figure en déconstruction .....	104
5.4 L'héroïsme par l'extrême, entre Walter et <i>The Dude</i> .....	108
CONCLUSIONS : HERITAGES ET PERSONA HEROÏQUE .....	115
II. DES HEROS D'ACTIONERS A L'HEROÏSME VOYANT .....	120
1. INTRODUCTION : ACTION, ACTION ET...ACTION ? .....	120
1.1 Action : une formulation de l'exploit dans l'espace .....	123
1.2 Limites du genre et constitution du corpus .....	125
1.3 L'économie et la forme du film d'Action : film-concert, <i>high concept</i> et blockbuster .....	131
1.4 Une tentative de définition par l'origine .....	139
1.5 L'Action comme expression d'une époque : le problème théorique des "années Reagan" .....	147
2. DES HEROS EN MOUVEMENT .....	152

2.1 Variations sur une trajectoire : le mouvement du héros ...	157
2.1.1 L'EFFET TUBE, ET AUTRES DÉFAITES DU CORPS.....	157
2.1.2 <i>DIE HARD</i> , OU LE TUBE SUBSTITUÉ AU PAYSAGE .....	161
2.1.3 LE CONFINEMENT, ET L'INVERSION DU SENS DE L'ACTION.....	165
2.2 Poursuites : en l'absence de corps .....	168
2.2.1 LA POURSUITE, MODE GÉNÉRAL DU FILM D'ACTION.....	168
2.2.2 LA TRAQUE : ABSTRACTION DU CORPS ET DISPARITION DU HÉROS .....	173
2.3 Du corps au visage, du mouvement à l'identité .....	179
2.3.1 MASQUES ET VISAGES : L'IDENTITÉ À L'ÉPREUVE DE LA TRAJECTOIRE .....	179
2.3.2 LE VISAGE À DÉFAUT DU CORPS : JASON BOURNE ET NEO .....	184
Conclusions : un corps au bord de la disparition .....	190
<b>3. CORPS ET FRAGMENTS DE CORPS : LA CHAIR DU HEROS</b>	
.....	<b>191</b>
3.1 Le corps à la mesure du muscle .....	195
3.1.1 LE CONCEPT DE MUSCULARITÉ ET SES COROLLAIRES .....	195
3.1.2 ARNOLD SCHWARZENEGGER ET SYLVESTER STALLONE.....	201
3.1.3 LE MUSCLE COMME CONTENANT : CORPS ET ÉNERGIE .....	209
- LE MUSCLE FAIT IMAGE .....	209
- LE MUSCLE TEXTILE .....	211
- LE MUSCLE FRAGMENTÉ .....	213
- LE MUSCLE SURFACE.....	217
3.1.4 CORPS PRIMITIFS ET MACHINIQUES : ORIGINE(S) ET DESTIN(S) DU MUSCLE	
.....	219
- LE CORPS MUSCLÉ MYTHIFIÉ.....	219
- LE CORPS MUSCLÉ ET LA MACHINE .....	223
- LE CORPS MUSCLÉ DÉCALÉ .....	228
- LE CORPS MUSCLÉ DÉNUDÉ .....	234
3.2 Au-delà du muscle, d'autres états possibles ? .....	241
3.2.1 CORPS CAOUTCHOUTEUX ET PUNCHING-BALLS.....	241
3.2.2 L'HYPERTENSION : PRÉSENCE DU CORPS .....	245
3.2.3 LES HÉROS FÉMININS ET AFRO-AMÉRICAINS COMME ALTERNATIVES.....	251
- HÉROS FÉMININ <i>MUSCULIN</i> ET <i>ACTION BABES</i> .....	251
- LES HÉROS AFRO-AMÉRICAINS.....	260
3.2.4 UNE FORME POUR L'EXPLOIT, LE CORPS IMPOSSIBLE.....	264
- LA FIN DE LA GRAVITÉ ET LA SUBSISTANCE DES FLUIDES CORPORELS .....	266
- SPORTS EXTRÊMES : UNE VARIATION ANECDOTIQUE ? .....	271
Conclusions .....	275
<b>4. DES ALTERNATIVES A L'ACTION .....</b>	<b>277</b>
4.1 L'Action des années 2000, entre fléchissement et	
reformulation .....	278
4.1.1 L'EXPLOIT RÉÉVALUÉ : DE LA PUISSANCE DES CORPS .....	278
- EXPERTISE ET EXPLOIT PHYSIQUE .....	278
- L'EXPERTISE FAITE MAGIE, LE CAS DE <i>LIVE FREE OR DIE HARD</i> .....	283
4.1.2 DES ACTIONERS CRÉPUSCULAIRES .....	287

4.2 Du héros actant au héros voyant .....	298
4.2.1 L'EXPLOIT PERCEPTIF : <i>MINORITY REPORT</i> , <i>PAYCHECK</i> , <i>NEXT</i> .....	300
- RÉSUMÉ DE L'ACTION DES TROIS FILMS .....	302
- LE REGARD ET LE FILM D'ACTION .....	305
- LE REGARD HÉROÏQUE COMME PROCESSUS D'INVERSION, OU TROIS MODES DU SAVOIR-VOIR.....	306
- LA VOYANCE COMME MAÎTRISE DE L'ESPACE ET DU TEMPS .....	313
4.2.2 LE SYSTÈME SHYAMALAN : DES VOYANTS HÉROÏQUES.....	317
- AVANT LA VOYANCE, DES HORIZONS FERMÉS.....	319
- UNE PROLIFÉRATION DE SENS.....	322
- LA VOYANCE RÉALISÉE PAR LA MATIÈRE FILMIQUE .....	328
CONCLUSIONS : LA PUISSANCE, EN TOUTE FRAGILITE .	331
III. NERDS, GEEKS, LOSERS : DES FIGURES DU CONTRE-HEROÏSME, DE JERRY LEWIS A SUPERMAN ...	340
1. LE NERD : UNE TENTATIVE DE DEFINITION, DE JERRY LEWIS A WOODY ALLEN .....	343
1.1 De l'apparition du terme à sa solidification visuelle ....	343
1.2 Cet homme indésirable : nerds et <i>schlemiels</i> .....	352
1.2.1 WOODY ALLEN, OU LE DÉSIR D'UN AUTRE CORPS.....	356
1.2.2 JERRY LEWIS, LE <i>SCHLEMIEL</i> FACE À SON DOUBLE.....	365
1.3 L'héritage du Dr. Jekyll dans les deux versions de <i>The Nutty Professor</i> .....	373
1.3.1 LA VERSION DE JERRY LEWIS : <i>WINNER &amp; LOSER</i> EN UN SEUL CORPS .....	374
1.3.2 LA VERSION D'EDDY MURPHY : UNE FORMULATION AFRO-AMÉRICAINE DU NERD .....	382
Conclusions : nerds, <i>schlemiels</i> , héros : des espaces de négociation .....	386
2. UNE FIGURE DE L'APPRENTISSAGE : LE CONTEXTE DU LYCEE DANS LES <i>TEEN MOVIES</i> .....	388
2.1 Une tentative de périodisation des nerds au cinéma .....	393
2.1.1 LES <i>SEX COMEDIES</i> DES ANNÉES 80 .....	393
2.1.2 L'ENTRE-DEUX DES ANNÉES 90 : FÉMINISATION ET DISPERSION.....	397
2.1.3 LE "RETOUR" DU NERD À PARTIR DE 1998 : SUPER-NERDS ET SUPER-HÉROS .....	399
2.2 Nerds contre <i>jocks</i> : le loser blanc face à son versant héroïque .....	404
2.2.1 LE CONTEXTE DES "CLIQUES" CHEZ JOHN HUGHES .....	404
2.2.2 DEUX MASCULINITÉS OPPOSÉES : USAGES DU CORPS ET DU LANGAGE .....	409
2.3 Le nerd face aux Afro-Américains : le héros noir au secours du loser blanc .....	413

2.3.1 L'IMAGERIE ASSOCIÉE AU "BLACK BUCK" .....	413
2.3.2 IDENTITÉ JUIVE, IDENTITÉ NOIRE : ÉCHANGES PAR LE BIAIS DU DÉGUISEMENT .....	422
Conclusions : les corps d'emprunt du nerd .....	427
<b>3. LE NERD FACE A L'HEROÏSME : RENCONTRES, OPPOSITIONS, TRANSFORMATIONS .....</b>	<b>428</b>
3.1 Des masculinités en crise : nerd, <i>sissy</i> et homme de bureau .....	430
3.1.1 ANTI-INTELLECTUALISME ET PRIMITIVISME ROOSEVELTIEN.....	430
3.1.2 "SOFT & HARD" : LE CŒUR PROBLÉMATIQUE DE LA MASCULINITÉ .....	433
3.1.3 LA FIGURE DE L'HOMME DE BUREAU.....	437
3.2 Héros intellectuels et nerds héroïques .....	442
3.2.1 LES HÉROS INTELLECTUELS : UN IMPOSSIBLE ?.....	442
3.2.2 DU CÔTÉ DES NERDS, UN HÉROÏSME RETOURNÉ.....	448
3.2.3 LUNETTES ET DÉGUISEMENT.....	451
3.2.4 LE CAS DE SUPERMAN : LA QUESTION DE L'ENTRE-DEUX.....	456
Conclusions .....	460
<b>IV. LE SUPER-HEROÏSME COMME FORME RADICALE, ENTRE EXCEPTIONNALITE ET NORMALITE .....</b>	<b>468</b>
<b>1. INTRODUCTION : DU COMIC BOOK AU FILM A GRAND SPECTACLE .....</b>	<b>468</b>
1.1 De l'emploi du superlatif .....	468
1.2 Les origines : le comic book .....	470
1.2.1 UN RAPIDE HISTORIQUE .....	473
1.2.2 QUESTIONS DE GRAPHISME ET D'ÉDITION .....	479
1.2.3 LA CULTURE DU COMIC BOOK DE NOS JOURS.....	486
1.3 L'adaptation du comic book au cinéma .....	489
1.3.1 UN CORPUS RESTREINT .....	489
1.3.2 ASPECTS DE L'ADAPTATION DU COMIC BOOK AU CINÉMA.....	492
1.3.3 LES FILMS DE SUPER-HÉROS SONT-ILS DES FILMS D'ACTION ? .....	496
1.3.4 QUELLE TAXINOMIE POUR LES SUPER-HÉROS ?.....	502
<b>2. DU NERD AU SUPER-HEROS : PASSAGES .....</b>	<b>505</b>
2.1 <i>Superman</i> (1978) : le mythe adapté au cinéma .....	505
2.1.1 DE LA JUDÉITÉ DE SUPERMAN .....	511
2.1.2 D'UN CORPS À L'AUTRE : UNE VERSATILITÉ.....	514
2.2 Retours sur la question de l'entre-deux supermanien .....	519
2.3 Au-delà de Superman : la possibilité du morphing .....	530
2.3.1 ASPECTS TECHNIQUES DU MORPHING.....	531
2.3.2 UN CAS DE MORPHING APPLIQUÉ AUX SUPER-HÉROS : DEUX VERSIONS DE HULK.....	533

2.3.3	UNE FORMULATION DE L'EXCÈS .....	537
2.3.4	DEUX FORMULATIONS ANTAGONISTES DE L'HÉROÏSME EXCESSIF .....	541
2.3.5	HULK EST-IL UN HÉROS ? .....	547
	Conclusions : De l'identité comme excès .....	549
<b>3.</b>	<b>CORPS ET DECORS .....</b>	<b>551</b>
3.1	Le super-héros dans la ville .....	551
3.1.1	RÉSUMÉ DES TROIS FILMS DE LA FRANCHISE <i>SPIDER-MAN</i> .....	551
3.1.2	LA REPRÉSENTATION DE LA VILLE DANS LES FILMS DE SUPER-HÉROS .....	554
3.1.3	DES ESPACES NON-URBAINS : LIEUX D'ORIGINE ET REPAIRES SECRETS .....	566
3.2	Le muscle, de nouveau hyperbolique .....	569
3.2.1	LE MUSCLE ET LE SUPER-HÉROS : UN ÉTAT DES LIEUX .....	569
3.2.2	SUPER-HÉROS ET MISE EN SPECTACLE DES CORPS .....	572
	Conclusions : la corporéité multiple du super-héros .....	582
<b>4.</b>	<b>DE LA SUPERNORMALITE .....</b>	<b>583</b>
4.1	Rencontres entre exceptionnalité et quotidien .....	584
4.1.1	POUVOIR TOTAL ET POUVOIR LOCAL .....	584
4.1.2	L'EXPLOIT LOCAL, RÉPONSE AU 11 SEPTEMBRE 2001 .....	587
4.2	Éloge du super-héros normal : le cas <i>Unbreakable</i> .....	590
4.2.1	RÉSUMÉ DU FILM .....	590
4.2.2	CONTEXTUALISATION DU FILM DANS LA FILMOGRAPHIE DE M. NIGHT SHYAMALAN .....	592
4.2.3	UN MAILLAGE ORIGINAL DE L'EXTRAORDINAIRE ET DE L'ORDINAIRE .....	594
4.2.4	L'HÉROÏSME NIÉ .....	599
	Conclusions : le héros et la perspective de mort .....	602
	<b>CONCLUSIONS : UN SUPPLEMENT D'HEROÏSME, MAIS</b>	
	<b>D'AUTRES LIMITES .....</b>	<b>606</b>
	<b>DES DESTINEES CONTRARIEES .....</b>	<b>614</b>
<b>1.</b>	<b>L'EVIDENCE DU CORPS POTENT .....</b>	<b>615</b>
1.1	Matières héroïques .....	615
1.2	Des pouvoirs et des destins .....	619
1.3	Les marges de l'héroïsme corporel .....	625
<b>2.</b>	<b>DES FIGURES CREUSES AU TROP-PLEIN .....</b>	<b>628</b>
2.1	Des héros bifaces .....	628
2.2	Des multiplicités exacerbées .....	631
2.3	Héroïques, jusque dans l'hyperbole .....	635
<b>3.</b>	<b>DE LIEUX EN LIGNEES, DES HISTOIRES DE HEROS .</b>	<b>638</b>
3.1	Comme l'occupation d'un territoire .....	638
3.2	Quel espace-temps pour le héros ? .....	643

BIBLIOGRAPHIE .....	652
FILMOGRAPHIE .....	679
ANNEXES .....	701
INDEX .....	737





### III. NERDS, GEEKS, LOSERS : DES FIGURES DU CONTRE-HEROÏSME, DE JERRY LEWIS A SUPERMAN

---

*"Alfred Newman est un nerd, parce qu'il a l'air très bête, tout en étant très intelligent"<sup>537</sup>.*

Toby Radloff dans *Genuine Nerd* (2006).

*"C'est ainsi que Superman apparut en juin 1938. Deux jeunes garçons juifs l'avaient envoyé aux bureaux de National Periodical Publications, à Cleveland, et ils lui avaient donné le pouvoir de cent hommes, une origine distante, et une bonne dose de leurs espoirs et désespoirs d'adolescents à lunettes"<sup>538</sup>.*

Michael Chabon, *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*, 2000.

*"Je pense qu'un nerd est une personne qui utilise le téléphone pour parler à d'autres gens du téléphone"<sup>539</sup>.*

Douglas Adams interviewé par Robert X. Cringely dans *The Triumph of the Nerds: The Rise of Accidental Empires*, 1996.

Nous avons vu précédemment comment l'héroïsme se particularise, du héros dit reaganien aux variantes plus auto-référentielles, ou nuancées, des années 1990-2000.

---

<sup>537</sup> "Alfred Newman is a nerd because he looks very silly and he's very smart".

<sup>538</sup> "Then, in June 1938, Superman appeared. He had been mailed to the offices of National Periodical Publications from Cleveland, by a couple of Jewish boys who had imbued him with the power of a hundred men, of a distant world, and of the full measure of their bespectacled adolescent hopefulness and desperation", p. 77.

<sup>539</sup> "I think a nerd is a person who uses the telephone to talk to other people about telephones".

Une approche par le genre, plutôt que d'induire une classification ferme des héros, nous a permis de nous centrer sur le corps, centre visuel et thématique de l'Action hollywoodienne. Nous avons ainsi montré comment la redondance d'un genre, entre explosions et corps bodybuildés, n'interdit pas la variété des interprétations. L'héroïsme peut occuper des niches : le personnage du héros peut ainsi être latino, noir, ou encore s'incarner dans le genre féminin (les femmes pouvant être affectées, de façon plus complexe encore, par cette détermination de la race) : dans tous les cas, la définition de l'héroïsme se particularise, pour inclure des curseurs qui ne sont plus seulement la force, le courage, ou la taille des muscles (le rapport à la race, à la féminité). Pour les personnages concernés, il ne s'agit pas tant de se construire comme héros que de négocier perpétuellement avec un habit qui n'a pas été taillé pour eux. Les exemples de héros qui ne sont pas exclusivement blancs sont nombreux, et ce nombre est, au vu des dernières productions hollywoodiennes, appelé à augmenter, mais nous avons vu précédemment que ces variations occasionnaient peu de changements radicaux dans la formulation de l'héroïsme. Nous souhaitons donc nous tourner vers d'autres possibilités, y compris celle d'une minorité de héros dont l'essence ne soit réductible ni à la race, ni au genre : la classe et l'orientation sexuelle, qui concernent les individus tous genres et races confondus, peuvent constituer d'autres entrées dans la question de la nature des héros.

L'appartenance sociale du héros à une classe donnée a souvent été intégrée par les films, quitte à générer des contradictions sur le plan scénaristique. On trouve aussi bien des héros aristocratiques (par exemple James Bond, qui est britannique, cependant) que des héros de classes sociales populaires : les policiers, nombreux dans les films d'action, sont considérés comme appartenant à la classe ouvrière ("*blue collars*") aux États-Unis. Ces policiers, ou militaires, sont décrits par le film d'Action comme étant plus responsables que leurs dirigeants, selon le motif de la trahison des élites. Cependant, les récits imposent la force du héros comme *travailleurs*, mais n'en finissent pas moins sans que les structures qui garantissent cet ordre injuste soient remises en question. C'est un des aspects essentiels du film d'action : le mouvement, le désordre qui le caractérise, la purge massive subie par la ville et où la société ne permettent pas de changements radicaux mais garantissent plutôt la préservation du *status quo*. Si le héros peut appartenir à une classe défavorisée, c'est pour mieux garantir la sympathie du spectateur et son éventuelle identification au personnage de fiction. Dans cette perspective, la classe n'est qu'un des nombreux éléments de définition permettant de dépeindre le héros comme *outsider* - et par conséquent, d'éclairer ses exploits sous une lumière plus

favorable encore. *First Blood* fait ainsi usage d'une scène canonique du western, mais en détourne le sens. Alors que le spectateur qui regarde un western sympathisera volontiers à la cause du shérif qui évince un *drifter* de sa ville, ce même spectateur prendra fait et cause pour Rambo - pourtant identifié comme vagabond par le shérif Teasle. Le statut inférieur du héros, associé à sa supériorité physique, permet de donner à ce dernier le statut de victime - qui se trouve mis en exergue dans les scènes de torture (*Rambo: First Blood Part II*) ou de calvaire (*Die Hard*). Nous verrons plus tard que cet ancrage du héros du côté des classes ouvrières s'inscrit aussi dans une dichotomie qui l'oppose à l'homme de bureau. C'est justement l'horizon de ce chapitre : comprendre pourquoi le héros se trouve constamment associé à la nature, au labeur et à certaines classes sociales, tandis que les ordinateurs, les complet-cravates et les lunettes constituent une iconographie anti-héroïque<sup>540</sup>. Ces accessoires ne sont compatibles avec le statut du héros qu'à la condition d'être expressément retirés, requalifiés, ou mieux, détruits.

Il reste l'orientation sexuelle, que les héros ne questionnent que très peu. Il a certes été argumenté par la critique *gender* que la mise en spectacle des corps musclés féminisait paradoxalement ces derniers, en les rendant assujettis au regard, au lieu d'en être propriétaires. Si nous pouvons admettre que la visibilité du corps est féminisée, il faut reconnaître que la sexualité des personnages héroïques n'est pas affectée. Une éventuelle tension homosexuelle se situera plutôt du côté de la réception, puisque les récits s'emploient quant à eux à la rejeter avec force. Tout dans le film d'Action est mis en œuvre pour balayer la moindre ambiguïté dans l'orientation sexuelle : les femmes, à défaut d'être des héroïnes, forment des couples avec les héros masculins comme pour lever tout soupçon - particulièrement dans les *buddy movies* qui désamorcent de cette manière la charge érotique contenue dans le partenariat et l'amitié entre deux hommes. Les héroïnes entretiennent de façon similaire des relations de couple, à moins d'être asexuées, au choix dans le rôle de mère (*Kill Bill*, *The Long Kiss Goodnight*) ou de fille (*Lara Croft: Tomb Raider*). À notre connaissance, il n'existe pas de film d'Action mettant en scène un héros ouvertement homosexuel, ou possédant ne serait-ce que des incertitudes quant à sa sexualité. Les homosexuels peuvent être héroïques au cinéma, mais le plus souvent en lien avec la condition qui résulte de leur identité (de *Victim* en 1961 à *Philadelphia* en 1993). Cependant, si l'homosexualité n'est pas ouvertement traitée dans le film d'action, et donc pas ouvertement discutée dès qu'il s'agit d'héroïsme,

---

<sup>540</sup> Pour bien faire, il faudrait dire *a-héroïque* : ces éléments ne sont pas vraiment les moyens d'une retournement, mais plutôt des aspects visuels qui interdisent, de façon codifiée, l'émergence d'un héros qui les revendiquerait.

elle reste présente, en creux. Autrement dit, le héros, s'il n'est pas obligatoirement un homme, pas obligatoirement un Blanc, est résolument hétérosexuel. Tout soupçon d'homosexualité, s'il n'est pas immédiatement contredit ou tourné en dérision (la scène de la douche dans *Tango & Cash*), empêche la formation de l'identité héroïque. L'homosexualité sera donc présente dans les films d'action comme contre-modèle, c'est-à-dire qu'elle apparaîtra le plus souvent chez les méchants : Bruce Lee est ainsi opposé à un gangster efféminé dans *La Fureur du Dragon* (1972). Cette caractérisation de l'homosexualité comme déviance renforce la définition restrictive qui fonde à la fois la masculinité et l'héroïsme des personnages de films hollywoodiens.

## 1. LE NERD : UNE TENTATIVE DE DEFINITION, DE JERRY LEWIS A WOODY ALLEN

### 1.1 De l'apparition du terme à sa solidification visuelle

Au carrefour de l'anti-intellectualisme (qui place plus volontiers les héros du côté de la classe ouvrière) et de l'ambiguïté sexuelle (qui refuse toute alternative à l'hétérosexualité, célébrée par le mariage et la famille), se trouve un personnage hors du commun : le nerd. Le personnage connaît plusieurs définitions, dont celle, économe, d'étudiant trop studieux et physiquement peu amène. Les auteurs qui se sont le plus frontalement posé la question de la nature des nerds, tels David Anderegg et Ted Nugent, admettent aisément la difficulté de la tâche : le terme "nerd" comporte sa part d'évidence, mais ses origines sont plus difficiles à identifier<sup>541</sup>. Au sens strict, le terme "nerd" est d'abord une onomatopée. Il apparaît pour la première fois en 1950 dans un livre pour enfants du Docteur Seuss, *If I Ran the Zoo* : il désigne un animal imaginaire, et pas encore un élève studieux, boutonneux, et doté de lunettes. Il serait pourtant inexact de penser que les nerds sont apparus après-guerre, qui plus est dans le contexte de la littérature pour enfants. Ils existaient visuellement, entre autres au cinéma, caractérisés par une petite constellation d'expressions, principalement *drip* ou *square* dans les années

---

<sup>541</sup> ANDEREGG David. *Nerds. Who They Are and Why We Need More of Them*. 2007. 274 p. ; NUGENT Benjamin. *American Nerd*. 2008. 224 p.

50 et "dweeb", "dork", "brain" ou encore "whiz"<sup>542</sup>. Le dictionnaire parle d'une "origine incertaine" du terme, et y voit potentiellement "*l'altération, sur le mode de l'euphémisme, du terme crotte (turd)*"<sup>543</sup>. Le terme désignerait dans ce cadre "*un individu insignifiant ou méprisable, une personne qui respecte les conventions et présente une attitude affectée ou studieuse*"<sup>544</sup>. Le terme "square" est également évoqué ici. Le dictionnaire de l'argot McGraw-Hill ne définit pas quant à lui "nerd", sinon comme composant d'autres expressions (*nerd magnet, nerd mobile*). Le terme apparaît cependant comme équivalent de "*simpleton*" ("simplet") dans l'entrée définissant le terme "*dode*"<sup>545</sup>. Le dictionnaire bilingue de l'argot propose de nombreuses traductions françaises, dont aucune ne semble parfaitement équivalente ("*intello, polar, neuneu*" ; "*beauf, blaireau, mickey*" ; "*crétin, andouille, neuneu, banane*"<sup>546</sup>). Enfin le Petit Robert en ligne (édition 2013) intègre le terme, puisque "nerd" est aujourd'hui un anglicisme utilisé par les français et désigne une "*[p]ersonne passionnée de sciences et de techniques, notamment d'informatique, qui y consacre la majeure partie de son temps, jusqu'à l'asociabilité*"<sup>547</sup>. Cette définition ne propose pas de variation par rapport à sa définition américaine, sinon qu'elle insiste particulièrement sur la maîtrise technique du nerd (des aspects tenant donc plutôt du *geek*). Le Petit Robert propose tout de même une traduction ("*ringard*") et évoque une possible origine du côté des termes "*nert*" ("idiot") ou de "*nut*" ("noix"). Malgré son apparente évidence, le nerd convoque une multiplicité d'images et de terminologies connexes. Le plus frappant dans ces déclinaisons reste l'association de l'intelligence (suggéré par "*brain*") et de la stupidité (suggérée par "*simpleton*" ou "*neuneu*"). Comment un être intelligent peut-il être caractérisé par sa bêtise ? De cette contradiction découle une possible piste pour définir le nerd : celui-ci serait fondamentalement paradoxal, et reposerait sur l'association de caractéristiques extrêmes, idiot génial ou intellectuel imbécile. Ce personnage à la définition paradoxale rappelle tout de même un modèle plus ancien isolé par Northrop Frye dans son *Anatomie de la Critique*<sup>548</sup>. Dans sa classification des différentes structures mythologiques littéraires et des personnages associés, Frye évoque là (dans le genre de l'ironie et de la satire) une satire de

---

<sup>542</sup> Ces dernières expressions sont mentionnées par Timothy Shary dans son étude du nerd dans le contexte du *youth film* de 1980 à 2001, cf. SHARY Timothy. *Generation Multiplex : The Image of Youth in Contemporary American Cinema*. 2002, p. 32.

<sup>543</sup> SIMPSON J. A., WEINER E. S. C. *The English Oxford Dictionary*. 2<sup>e</sup> éd. (Volume X), 1991, p. 327.

<sup>544</sup> Ibid., p. 328.

<sup>545</sup> SPEARS Richard A. *McGraw-Hill's Essential American Slang*. 2008, p. 61.

<sup>546</sup> BRUNET François, McCAVANA Declan. *Dictionnaire bilingue de l'argot d'aujourd'hui*. 1996, p. 183.

<sup>547</sup> Le petit Robert de la langue française [ en ligne ] 2012.

<sup>548</sup> FRYE Northrop. *Anatomie de la critique*. 1969, 454 p.

l'intellectualisme qui "se fonde sur le sentiment d'une certaine inadéquation naïve de la pensée théorique confrontée à l'expérience réelle"<sup>549</sup>. Cette satire prend parfois la science comme cible plus spécifique, des *Voyages de Gulliver* à 1984, où protocoles d'expérimentation scientifique et progrès technologiques sont tournés en ridicule<sup>550</sup>.

Le terme "nerd" n'est cependant pas le seul à se rapporter à cette image immédiatement reconnaissable de l'adolescent studieux et repoussant : "geek" lui fait concurrence, et connaît lui aussi une entrée dans le petit Robert<sup>551</sup>. Si le nerd peut indifféremment s'intéresser aux mathématiques, à l'informatique ou aux sciences naturelles, le geek est plus clairement associé aux ordinateurs et à la culture cybernétique, aux comic books et aux jeux de rôles<sup>552</sup>. Il existe là aussi une somme de discours, dans les journaux ou sur les forums en ligne, qui s'attache à distinguer les deux personnages<sup>553</sup>. De l'aveu propre des auteurs impliqués dans cet exercice, les deux images tendent de plus à plus à se recouvrir. Il faut noter la proximité entre les termes : courts, sonores, ils fonctionnent d'abord comme des interjections. Pour cette raison, nous éviterons de trop nous concentrer sur la différence entre les deux images. Il serait cependant excessif de poser une équivalence entre les deux termes. Si nous choisissons de traiter la question des masculinités non-héroïques du côté des nerds, c'est que le terme a su récemment gagner en positivité. Le geek, sous certaines de ses formes, est plus proche de l'univers de l'informatique, qui plus est au travers au travers de figures positives, notamment celle de Bill Gates. Cette caractérisation sous la forme du "petit génie" permet parfois d'héroïser certains personnages physiquement moins imposants, comme le montrent par exemple les diverses figures de *hackers* apparues ces dernières années au cinéma (*Hackers*, *The Net*). L'évolution du geek, en termes de connotations, s'est également produite dans le langage. Les médias parlent aujourd'hui fréquemment de "geek chic", un style vestimentaire qui revendique des accessoires considérés comme rétrogrades dans les années 80 ou 90. Dans cette perspective, il devient, paradoxe absolu, "cool" d'être identifié comme un nerd. C'est par exemple le curieux destin de Quentin Tarantino : doté d'un physique peu séduisant, adepte de films de série B et Z, il est devenu, en réalisant des films, un personnage médiatique "cool", dont l'expertise (des

---

<sup>549</sup> Ibid., p. 280.

<sup>550</sup> Ibid., p. 281.

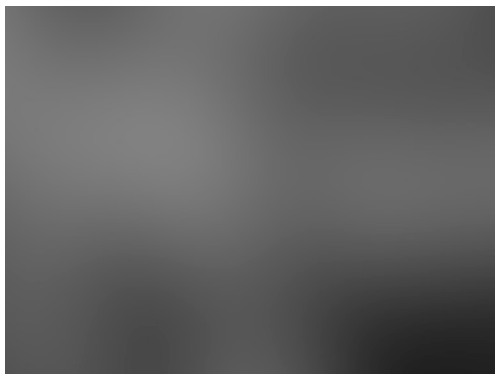
<sup>551</sup> *Le petit Robert de la langue française* [ en ligne ] 2012.

<sup>552</sup> Dans les années 70, le nerd a commencé à être associé à *Donjons et Dragons* ; plus récemment, le jeu *World of Warcraft* (et d'autres jeux de stratégie, jouables en ligne) a rejoint ce champ culturel proche de ce type de personnages.

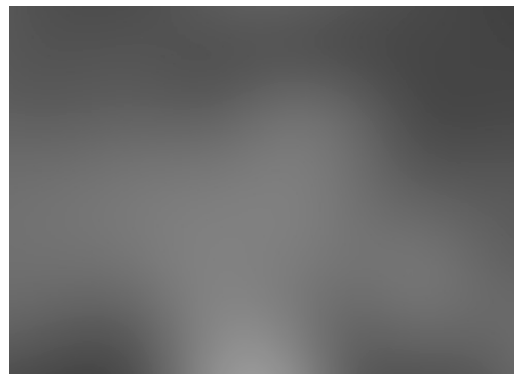
<sup>553</sup> TOCCI Jason. Geeks vs. Nerds [ en ligne ]. Geek Studies. 29 juin 2007.

films d'arts martiaux, de la blaxploitation) ne constitue plus une curiosité risible. Pour David Bordwell, Tarantino est même le "*nerd par excellence*" ("*archnerd*"<sup>554</sup>). Au fond, ce parcours n'est pas complètement étranger à celui de Bill Gates, que sa discipline de prédilection, l'informatique, semblait condamner à tout jamais au statut de nerd ; les succès d'affaires de Gates ont cependant couronné le statut d'une nouvelle positivité. Ce récit du nerd devenu millionnaire ne semble pas lasser les médias, qui l'ont renouvelé avec la saga Mark Zuckerberg.

Il faut également préciser que "geek" répond parfois d'une formulation moins stigmatisante, qui contamine elle aussi les langues étrangères. On parlera ainsi d'un "*movie geek*", qui n'est pas un geek qui aime les films, mais plus simplement un fan de films, qui revendique une connaissance pointue, sinon obsessionnelle, de son sujet<sup>555</sup>. Le terme renvoie ici à un haut degré de spécialisation, et plus seulement aux cultures de niche de la cybernétique et du jeu de rôle. Au cours de notre analyse, nous ne reviendrons plus sur ces particularités : laissant l'ambigu "geek", nous conserverons le mot "nerd", en l'associant très précisément à la figure adolescente, boutonneuse, du bon élève ou de l'étudiant martyrisé.



*fig. 83.1*



*fig. 83.2*

---

<sup>554</sup> BORDWELL David. op. cit., p. 59.

<sup>555</sup> L'obsession est le critère retenu pour les geeks revendiqués. Regardons seulement la définition que le magazine *Geek Monthly* donne de lui-même : "*Lifestyle + Tech + Music + Movies + Obsession*".



*fig. 83.3*

*fig. 83 : Le nerd est une figure ancienne, récurrente, présentant une masculinité inadéquate. Des visuels supplémentaires sont visibles dans les annexes, p. 721-722.*

*fig. 83.1 : Humphrey Bogart se déguise en nerd pour obtenir des informations dans The Big Sleep.*

*fig. 83.2 : Jerry Lewis possède un physique peu amène dans That's My Boy.*

*fig. 83.3 : Arnie a du mal à s'imposer face aux bullies de sa classe dans Christine.*

---

Le stéréotype du nerd se fait parfois très précis et appelle, pour peu que l'on soit familier avec la culture américaine, une caractérisation particulière en termes d'image : un corps maigre ou, fait plus rare, trop gros ; le visage boutonneux affublé de lunettes, une chevelure grasse, des vêtements démodés ou mal ajustés (*fig. 83*). Cette visibilité n'est pas fixe, car tous ces éléments peuvent être dissociés et recombinaison entre eux, et c'est ici que le travail de classement se heurte, une fois encore, au même problème que l'étude générique, tendue entre généralisations déconnectées de leur sujet et infinité des particularismes. La qualification du nerd ne se limite pas à son seul corps, ou plutôt, elle repose sur des accessoires, des vêtements, très identifiables graphiquement parlant, et qui se substituent presque à sa présence corporelle. Du côté du visage, les lunettes, un appareil dentaire, et des cheveux gras constituent des attributs récurrents. Vient ensuite l'habillement : nous retrouvons régulièrement les pantalons trop courts, les chemises trop serrées, qui accentuent l'inadéquation du corps à son environnement. Le nerd peut être trop maigre, trop gros, mais il est quoi qu'il en soit décalé par rapport aux canons de beauté physique de son époque. Enfin, certains accessoires ont pris une valeur particulière dans l'imagerie du nerd. Il en va ainsi du "protège-poche" ("*pocket protector*"), accessoire dont l'usage effectif est tout de même limité, et qui constitue pourtant un élément capital de cette iconographie : celui-ci tend vers les représentations du nerd comme scientifique. David Anderegg, psychologue, a examiné le statut social des nerds, et les raisons de cette classification d'un individu par ses pairs dans le milieu scolaire. Il a



constaté, en interrogeant ses patients, que les enfants associent toujours le port de cet accessoire aux nerds, même s'ils admettent, lorsqu'ils sont confrontés à l'évidence, que les personnes qu'ils considèrent comme des nerds dans leur école n'en possèdent pas<sup>556</sup>. Enfin, cet ensemble est parachevé par des pantalons trop courts, ou tout autre vêtement accentuant la maigreur du corps - celle-ci étant très fréquente, mais pas systématique, puisque les nerds, occasionnellement, pourront être obèses.

À la manière des éléments qui définissent un genre, ces diverses caractéristiques seront brassées par les films, combinées de manière souple pour former différents nerds. Ainsi les personnages de *Revenge of the Nerds* (Jeff Kanew, 1984) constituent une version exagérée du stéréotype, en rassemblant presque tous les éléments cités plus hauts ; dans d'autres cas, comme *The Breakfast Club* (John Hughes, 1985), et d'ailleurs tout le cycle de films de John Hughes, les nerds sont représentés avec une certaine économie visuelle. Dans les deux cas, cependant, le spectateur sait intuitivement qu'il a affaire à des nerds, car ils sont considérés comme tels par leurs pairs. Ici réside la difficulté de définition du nerd : dans les films tout comme dans les cours de récréation, un nerd est, de façon tautologique, une personne à qui l'on donne ce nom. Il ne faut pas cependant en conclure que les aspects formels de la définition du nerd sont accessoires. Ces derniers participent à la construction du corps du nerd en relation à une forme de déficience. Les livres (voués à choir, encore et encore) fonctionnent comme un poids privant le nerd de sa mobilité. L'appareil dentaire, le cheveu gras, renvoient à un corps incontrôlable, nécessairement tordu, inadéquat, et du coup ignoré, oublié - y compris sur le plan de l'hygiène. Lori Kendall résume ainsi la perception commune du nerd :

*Il aime l'école et y réussit bien, particulièrement en mathématiques et en sciences. Il possède un QI élevé et une connaissance ésotérique développée, mais se révèle inadapté sur le plan social. Le test de "nerdité"<sup>557</sup> inclut des parties conséquentes sur l'usage de l'ordinateur. Plus l'expérience de l'informatique est diversifiée, plus le score de "nerdité" sera haut. Les nerds collectionnent également des objets en rapport avec la connaissance (les atlas et les cartes, les équipements scientifiques et dédiés aux mathématiques, etc.), et se révèlent de grands consommateurs de contenus média, particulièrement de science-fiction. La partie numéro 10 du test, "Vêtements et accessoires",*

---

<sup>556</sup> ANDEREGG David. *Nerds. Who They Are and Why We Need More of Them*. 2007, 274 p.

<sup>557</sup> Kendall, tout comme Anderegg, se sert des "tests de nerdité" disponibles en ligne pour saisir les aspects les plus communément admis de l'identité du nerd.

*déploie plusieurs des traits stéréotypiques du nerd : des vêtements mal assortis, un protège-poche, le manque d'hygiène, un pantalon trop court ("feu de plancher") et des lunettes, surtout si celles-ci ont dû être réparées (avec du scotch ou de la colle)<sup>558</sup>.*

Les lunettes constituent l'élément le plus crucial, et le plus récurrent dans les descriptions du nerd. Plus que tous les autres signes, elles sont fondamentales, en raison de leur statut de signe double. Elles renforcent la laideur réelle ou supposée du visage, mais révèlent aussi, de façon plus cruciale que le nerd ne perçoit pas le monde comme il le devrait. Sur le plan du voir et de l'être-vu, le nerd est déficient. Ces deux aspects contribuent à faire disqualifier le nerd auprès de ses pairs. Les lunettes seront souvent surdimensionnées, grâce à une monture épaisse (qui rappellent notamment le visage iconique de Groucho Marx) ou des verres à double foyer. Elles contribuent un peu plus à construire l'identité du nerd du côté du corps *empêché*, dès lors que les lunettes sont un poids, un obstacle, le point nodal dans lequel s'ancre définitivement l'identité d'un nerd. Les lunettes sont aussi ce qui relie notre personnage à son premier ancêtre, le *schlemiel* juif, dont nous aurons l'occasion d'analyser l'influence. La paire de lunettes épaisses devient aussi, fait paradoxal, le moyen pour un personnage falot de se fabriquer une mobilité. Clark Kent les utilisera ainsi pour signer sa transformation en un être super-héroïque.

La disqualification du nerd correspond à une inadéquation physique et psychologique à l'espace social. L'entrée du nerd dans le plan, dans les différents films du corpus, annonce ce strict découpage : les nerds sont condamnés à être trahis par les objets et l'espace environnant. Au début de *Christine* (John Carpenter, 1983), Arnie, jeune étudiant discret, entre dans le champ alors qu'il sort les poubelles : cette entrée en scène est immédiatement sanctionnée par une catastrophe, lorsque les ordures crèvent le sac qui les contient et se répandent au sol. Les films confirment ce que le langage suggère :

---

<sup>558</sup> "He enjoys school and does well in it, especially math and science courses. He has a high IQ and possesses large amounts of esoteric knowledge, but is socially inept. The nerdity test includes extensive sections on computer use. The more types of computer experience, the higher the nerd score. Nerds also collect objects connected with knowledge (atlases and maps, mathematical and scientific equipment, etc.), and are avid media consumers and especially science fiction fans. Section 10 of the test, concerning 'Clothing and apparel' lays out several of the stock features of the nerd stereotype: uncoordinated clothing, pocket protectors, lack of personal hygiene, too short ('high-water') pants, and glasses, especially with ad hoc repairs (i.e. held together with tape or glue)", in KENDALL Lori. Nerd Nation: Images of Nerds in US Popular Culture. *International Journal of Cultural Studies*, 1999, p. 262-63.

"nerd", quelle que soit la signification précise du terme, suggère un état indésirable, physiquement et socialement. Au cinéma, l'apparition d'un jeune Blanc portant d'épaisses lunettes amène visuellement les mêmes connotations que la sonorité traînante de "nerd", qui s'écrivait par ailleurs à l'origine *knurd*<sup>559</sup>. Le terme, indépendamment de son orthographe, possède des connotations insultantes. David Anderegg signale que le terme, dans les cours de récréation, n'a rien perdu de son mordant, et sert de base à l'exclusion de certains élèves par un groupe dominant. Il va même jusqu'à présenter le nerd comme une minorité, ce que nous ne retiendrons pas dans notre analyse. Alors que les minorités voient souvent leur image condensée dans un cliché, le nerd, lui, a d'abord constitué un cliché avant d'être revendiqué comme une identité à part entière par certains groupes d'individus (par exemple les membres du forum BlueSky, base de la recherche de Lori Kendall<sup>560</sup>, ou des sites de particuliers explorant la signification de l'identité de nerd et ses origines<sup>561</sup>).

Un prototype précoce du nerd apparaît dans *Bringing Up Baby* (Howard Hawks, 1938). Le docteur Huxley, incarné par Cary Grant, se caractérise par le port d'imposantes lunettes et des maladresses répétées ; Humphrey Bogart, quant à lui, se déguise courtement en nerd dans *The Big Sleep* (Howard Hawks, 1941) pour endormir les soupçons d'une libraire qu'il cherche à interroger. Le terme "nerd", et le personnage qu'ils désignent ont souvent fait l'objet, dans le cadre universitaire ou non, de listes étendues rapportant l'usage du terme et son évolution. Le nerd est donc identifiable, et largement représenté, parfois seulement par le biais d'une voix nasillarde reconnaissable entre toutes ; dans le contexte de la pop music, Elvis Costello, puis les musiciens du groupe Weezer, ont revendiqué les lunettes et le "look" du nerd ; la publicité s'est également emparée du stéréotype<sup>562</sup>, tandis que le nerd a alimenté une certaine forme de marketing (lunettes labelisées "nerd", etc.). Notre but n'est pas, dans cette étude, de nous focaliser sur le terme lui-même, ou d'entrer dans les spéculations qui cherchent à pointer l'origine exacte du mot. De cette liste de définitions, il faut surtout tirer un

---

<sup>559</sup> Dr. SEUSS. *If I Ran the Zoo*. 2002, p. 46-47. Dans cette dernière édition, le terme s'orthographie "nerd".

<sup>560</sup> KENDALL Lori. Nerd Nation. op. cit., p. 256-59.

<sup>561</sup> Voir par exemple le site de Jim Burrows, nerd revendiqué et amateur de jeux de rôles, qui consacre une partie de son site aux origines du nerd, cf. BURROWS Jim. The Origin of the Nerd [ en ligne ]. 1994,1995.

<sup>562</sup> Nous pensons notamment à la campagne Adidas *AdiZero vs. Mini Skirt* (2011), aux campagnes Axe des années 2000 et au spot *Epic Kiss* pour Sprint (2010). Le premier et dernier cas sont évoqués dans l'étude de Ryan Thomas Katon (in KATON Ryan Thomas. *Nerd Up: The Rise of Nerd Media and the Co-Optation of Narrative in Advertising*. p. 82-85).

principe de précaution : "nerd" est un terme qui correspond imparfaitement au stéréotype qu'il décrit. Notre parcours sera lui nécessairement incomplet, puisque de fait, notre étude se limite aux représentations cinématographiques, et que le nerd a été plus fréquemment encore représenté à la télévision (dans *Saturday Night Live*, *Square Pegs* et plus récemment *Freaks and Geeks*).

Si le stéréotype est clairement américain, le mot semble se répandre, depuis une petite dizaine d'années, dans d'autres langues, au-delà de son creuset culturel d'origine. Prenons seulement l'exemple de la France : l'image a là aussi précédé le langage (voir les visuels en annexe, p. 722). Frank Margerin dessinait en 1982 un "binocleux", décalque parfait des nerds américains<sup>563</sup> ; plus tard, à la télévision, Antoine de Caunes a également proposé sa version du stéréotype, au pseudonyme évocateur de "Pine d'huître", ou parfois "Ouin-Ouin"<sup>564</sup>. Plus récemment, Elie Semoun a interprété divers personnages de nerds dans ses *Petites annonces*<sup>565</sup> avant d'incarner au cinéma un nerd fou d'informatique, donc proche du *geek*, dans *Cyprien* (David Charhon, 2009), un remake non revendiqué de *The Nutty Professor*. La fin du film voit, comme dans son modèle, une femme séduisante (Léa Drucker) tomber amoureuse du "vilain petit canard" et plaider en sa faveur : son discours, pour nous, replace le nerd dans la traditionnelle problématique du regard qui l'entoure. Tout en affirmant l'équivalence des "nerds", des "geeks" et des "losers" - ce qui ne va pas de soi - elle les définit comme "*des gens que l'on voit mais qu'on ne regarde pas*". Le nerd voyage donc hors de la culture américaine, mais son statut d'indésirable, et cette lourde question du voir et être vu restent centraux. Sans faire ici la liste de toutes les incarnations transnationales du nerd, il semble inévitable de citer le cas de Harry Potter, et de ses incarnations filmiques, qui de façon significative combine son état de nerd avec une nouvelle identité héroïque, conquise au fil de ses exploits : par ailleurs, les talents de magicien dont Harry fait preuve ne requièrent pas le retrait de ses lunettes, pas plus qu'il n'est question de guérir cette myopie par une formule magique. Les appropriations transnationales de la figure du nerd sont donc nombreuses et peuvent témoigner d'un pont entre le nerd et des figures préexistantes dans une culture donnée (les *otaku* japonais), ou d'une appropriation, le plus souvent sur le mode de la revendication (les *Nerd Fest* à Berlin<sup>566</sup>).

---

<sup>563</sup> MARGERIN Frank. *Bananes Métalliques*. 1982, p. 44-48.

<sup>564</sup> *Nulle Part Ailleurs*, création : Alain de Greef, France, 1987-2001 (Canal +).

<sup>565</sup> *Les petites annonces d'Élie*, création : Élie Semoun, France, depuis 1998 (vidéo).

<sup>566</sup> MULLER-KROEL Monica, *As Nerdy As It Gets In Berlin*. National Public Radio [ en ligne ]. 16 décembre 2009.

## 1.2 Cet homme indésirable : nerds et *schlemiels*

La définition du nerd pose donc une difficulté en raison de sa duplicité. Terme de la langue américaine dont l'étymologie est incertaine, il s'allie imparfaitement à l'icône de l'adolescent blanc à lunettes qu'il ne manque pourtant pas de convoquer. À défaut de pouvoir fixer la nature de cette figure en interrogeant le langage et ses usages, nous allons donc nous tourner vers les représentations hétérogènes du nerd, en prolongeant l'approche généalogique qui nous a précédemment permis de connecter le héros de western au héros d'Action. Ce sont donc les nerds *avant les nerds* qui vont nous intéresser, ceux qui s'appelaient alors "drip" ou "square", mais qui ont contribué à cette image alternative de la masculinité, alors en formation. Les lunettes, marqueurs de l'identité du nerd, vont nous servir de fil rouge. Il ne s'agit pas de convoquer toutes les incarnations de personnages à lunettes, celles-ci seraient trop nombreuses. Plutôt, nous allons tenter un rapprochement sur le plan de l'image. Le jeune homme blanc à lunettes, frôlant le ridicule à la moindre de ses actions, renvoie, avant le nerd, à la figure elle-même multiforme du *schlemiel*. Il s'agit encore ici d'un terme qui exige une définition plus précise, et nous nous devons d'interroger à nouveau le dictionnaire. Le dictionnaire Oxford définit le *schlemiel* comme "une personne étrange, maladroite, un gaffeur, un "loser né"<sup>567</sup>. À l'origine, le terme apparaît dans le Talmud comme celui d'une personne "ayant connu une triste fin" ("name of a person [...] said by the Talmud to have met with an unhappy end"). Les termes "dope" et "drip" sont ici également cités, ce qui confirme la proximité entre le stéréotype du nerd et celui du *schlemiel*. Enfin, le terme constitue le nom de famille du personnage de *L'homme qui a perdu son ombre* écrit par Aldebert de Chamisso en 1869 (*Peter Schlemihl's Wundersame Geschichte*, dans sa version allemande originale). Ce personnage de Peter Schlemihl, inspiré par une connaissance de l'auteur, est ainsi décrit dans la préface du récit :

*J'ai connu Pierre Schlémihl en 1804 à Berlin. C'était un grand jeune homme gauche sans être maladroit, inerte sans être paresseux, le plus souvent renfermé en lui-même, sans paraître s'inquiéter de ce qui se*

---

<sup>567</sup> "an awkward, clumsy person, a blunderer; a 'born loser' ", in SIMPSON J. A., WEINER E. S. C. *The English Oxford Dictionary*. 2<sup>e</sup> éd. (Volume XIV), 1991, p. 624.

*passait autour de lui, inoffensif, mais sans égard pour les convenances,  
et toujours vêtu d'une vieille kurtke râpée*<sup>568</sup>.

Ce personnage est mentionné par Ruth Wisse dans son étude globale des origines et acceptions du *schlemiel*, et mis en relation avec d'autres formes modernes du *schlemiel* aux XIX<sup>e</sup> siècle<sup>569</sup>. Personnage central du folklore juif, le *schlemiel* désigne le plus souvent des hommes, puisqu'il n'existe pas d'équivalent féminin du terme<sup>570</sup>. Le personnage s'impose dans la plupart des définitions comme une figure de l'échec, comme ici chez David Buchbinder, qui examine la pérennité de ce modèle au cinéma et à la télévision :

*la figure du schlemiel échoue à un certain endroit à atteindre le standard de la masculinité traditionnelle en termes d'attitude et de performance : malgré ses efforts, malgré son désir qu'il en soit autrement, le schlemiel présente un physique bizarre et une certaine sociopathie, tandis qu'il lui manque l'ambition et l'esprit de compétition qui distinguent les "vrais" hommes*<sup>571</sup>.

Le *schlemiel*, issu d'une longue tradition littéraire, prend place dans un éventail de personnages d'idiots, aux rôles et fonctions variés. La richesse de l'onomastique rappelle la variété des termes qui nous occupent. Ruth Wisse en produit une liste partielle : "nar, tam, yold, tipesh, bulvan, shoyte, peysi, shmendrik, kuni lemel, shmenge, lekish, [et] lekish ber"<sup>572</sup>. Dans la culture yiddish, le *schlemiel* contient déjà en germe ce qui fera bien plus tard l'essence du nerd, une opposition entre l'esprit et le corps. Les récits qui mettent en scène des *schlemiels* insistent sur leur incapacité à traduire en actes les principes de leur pensée (dans les termes de Wisse : "*des succès théoriques et des échecs pratiques*"<sup>573</sup>). Étranger à la maîtrise du corps, le *schlemiel* forme déjà, selon Wisse une alternative à l'héroïsme littéraire :

*le schlemiel se différencie de la plupart des anti-héros qui se définissent en creux, comme le terme l'indique sans ambiguïté. Le schlemiel n'est*

---

<sup>568</sup> DE CHAMISSO Aldebert. *L'homme qui perdu son ombre*. 1869, p. 6.

<sup>569</sup> WISSE Ruth R. op. cit., p. 14-17.

<sup>570</sup> Ibid., p. 229.

<sup>571</sup> "the schlemiel figure fails at some level to meet the performance and attitudinal requirements of traditional masculinity: despite his desire and efforts to the contrary, the schlemiel may be physically awkward and socially inept, he may lack the ambition and competitive drive that characterize many "proper" men and so on", in BUCHBINDER David. Enter the Schlemiel: The Emergence of Inadequate or Incompetent Masculinities in Recent Film and Television. *Canadian Review of American Studies/ Revue Canadienne d'Etudes Américaines*, 2008, p. 230.

<sup>572</sup> WISSE Ruth R. op.cit., p. 13.

<sup>573</sup> "theoretical success and practical failure", ibid., p. 11.

*pas un héros manqué, mais un défi lancé à la définition toute entière de l'héroïsme. Le schlemiel ne permet pas de savoir si l'héroïsme classique est encore possible, mais invite à se demander s'il a seulement un jour été désirable*<sup>574</sup>.

En cela, le personnage correspond également à la position du nerd telle que nous l'avons définie : le nerd ne se situe pas contre l'héroïsme, mais en dehors de lui, dans un territoire qui lui est absolument externe. Cependant, nous verrons plus loin que sur le dernier point évoqué dans cet extrait, la question de la désirabilité de l'héroïsme, le nerd se démarque clairement du *schlemiel* littéraire. Il adopte même une position radicalement contraire : tout en étant aussi éloigné de l'héroïsme que possible, le nerd, mais aussi les *schlemiels* au cinéma, désirent plus que tout se réinsérer dans cet espace, acceptable et reconnu, de l'héroïsme. Cette différence dans la relation à l'héroïsme peut aussi s'expliquer par la modification du *schlemiel* au contact de la culture américaine. Toujours selon Wisse, le *schlemiel*, figure "naturelle" de la culture yiddish, s'accommode apparemment plus difficilement du contexte culturel américain, qui opère par la même occasion un rapprochement entre la figure de l'idiot ("fool") et celle de l'intellectuel :

*Aussi naturelle qu'ait été son émergence au sein de la culture juive, le loser requalifié en winner n'a rien de typiquement américain, et semble même aller contre la nature américaine. Les études de l'humour populaire américain montrent des héros comiques bien différents, manifestant un sens pratique marqué, de la débrouillardise et un pragmatisme sans failles qui déjoue les plans des idiots, qu'ils soient des imbéciles ou des intellectuels de pacotille*<sup>575</sup>.

Le rapprochement n'est pas fortuit : l'idiot et l'intellectuel possèdent une place relativement proche dans la culture américaine, puisqu'ils sont tous deux perçus comme manquant de physicalité. Qu'il leur manque de l'esprit ou qu'ils en fassent preuve n'est pas la question, puisqu'il leur manque l'essentiel : le corps et avec lui, l'Action. Le *schlemiel* incarnait d'abord une forme de vulnérabilité dans son creuset d'origine, la

---

<sup>574</sup> "the schlemiel differs from most anti-heroes who are characterized – as the term accurately implies – by means of negative definition. The schlemiel is not a hero manqué, but a challenge to the whole accepted notion of heroism. He responds not the question of whether classical heroism is still possible, but of whether it was ever desirable", *ibid.*, p. 39.

<sup>575</sup> "Natural as his emergence within Jewish culture may have been, the loser-as-winner was not an indigenous American folk-type, and there is much in his make-up that still seems to go against the American grain. Studies of traditional American folk humor portray quite different comic heroes of a decidedly practical bent, resourceful and hard-headed pragmatists who inevitably outwit the fools, be they dimwits or woolly intellectuals", *ibid.*, p. 74.

culture yiddish. Resitué dans une culture de migrants, aux États-Unis, le personnage est plus inadéquat, indésirable que seulement vulnérable. Le nerd héritera de cette personnalité en retrait, constamment décalée par rapport aux idéaux populaires de la masculinité américaine. *Schlemiel* et nerd héritent par ailleurs d'une tradition plus large, avant tout littéraire : celle de l'idiot, ou, dans une version différente, du perpétuel malchanceux. Ce stéréotype-là n'est pas uniquement américain, loin s'en faut : pensons aux mésaventures répétées de Zadig, ou à Bouvard et Pécuchet. Entre ces versions européennes et leurs pendants américains, nous trouvons aussi la figure plus spécifique du migrant malchanceux, tel Karl Rossman, sur lequel le sort s'acharne dans *Amerika*, premier roman de Franz Kafka. Le cinéma burlesque a bien entendu participé à donner à ces figures de l'inadéquation une visibilité au cinéma, bien avant les films qui vont retenir notre attention : ce sont Laurel et Hardy, vaincus par un piano résistant à leurs efforts (*The Music Box*, 1932), ou Harold Lloyd suspendu malgré lui à un porte-manteau (*Bumping Into Broadway*, 1919).

Du côté de l'image, *schlemiel* et nerd sont tout à fait similaires. Cette proximité se lit par exemple dans la définition du *schlemiel* de Jon Stratton, "*d'un loser que chaque effort contribue à défaire un peu plus*"<sup>576</sup>. Cette nature faible, inférieure, est confirmée, comme dans le cas du nerd par une suite de traits physiques que Michael Staub rappelle - en évoquant justement le cas de Jerry Lewis dans *The Nutty Professor* : un dos courbé ("*a slightly hunched back*"), une voix grinçante et haut perchée ("*a grating high-pitched voice*"), des dents proéminentes ("*prominent buck-teeth*"), une myopie sévère ("*severe near-sightedness*") et enfin une démarche guindée et maladroite ("*a stilted and clumsy gait*")<sup>577</sup>. Cependant, Staub suggère dans son analyse l'équivalence des termes "*schlemiel*", "*nerd*" et "*wimp*", et c'est justement ce présupposé que nous cherchons à questionner. Le simple fait que "*nerd*" puisse désigner un non-juif nous semble suffisant pour faire l'hypothèse d'un recouvrement seulement partiel de ces notions. Enfin, cette image repoussante, dont les traits caricaturaux rappellent les représentations antisémites, peut retrouver une positivité par la distance justement instaurée par l'acteur qui l'incarne. Staub mentionne ainsi la performance de Jerry Lewis comme étant une réappropriation ironique d'un stéréotype raciste<sup>578</sup>. Cette mise à distance de soi permet de déconstruire la représentation antisémite, de la faire fonctionner contre les *gentils*,

---

<sup>576</sup> "*a loser whose every effort at improvement works against him*", in STRATTON Jon. *Coming Out Jewish: Constructing Ambivalent Identities*. 2000, p. 5.

<sup>577</sup> STAUB Michael E. "Smart". *Shofar: An Interdisciplinary Journal of Jewish Studies*, 2006, p. 3.

<sup>578</sup> *Ibid.*, p. 4.



comme l'évoque Ruth Perlmutter dans sa définition ("*le juif gauche et inférieur [...] qui aspire à intégrer le monde hiérarchisé des gentils, tout autant qu'il se moque de ce dernier*"<sup>579</sup>). Wisse signale enfin que, malgré sa faiblesse fonctionnelle, le *schlemiel* possède une part de positivité, du côté d'une forme d'endurance : le *schlemiel* incarne d'une certaine façon la résilience du peuple juif.

Le *schlemiel*, comme le nerd, repose donc sur des stéréotypes liés à la représentation du corps. Cette mise à distance par l'autodépréciation constitue le cœur d'une large tradition de la *stand-up comedy* juive, ensuite prolongée au cinéma. Nous passerons sur l'héritage possible de ces comédiens, de Milton Berle à Mort Sahl, pour nous concentrer sur les incarnations cinématographiques de ce loser juif, principalement Jerry Lewis et Woody Allen. Ils forment chacun une extrémité du large spectre de la *Yiddishkeit* : le premier, peu disserte sur son identité - "Jerry Lewis" masquant son véritable patronyme, Jerome Levitch<sup>580</sup> - contraste avec le second, pour qui toute situation, dans ses films, s'exprime et s'explique par sa *condition*. Paradoxalement, cette part juive a été, selon les biographes de Jerry Lewis<sup>581</sup>, une composante importante de son parcours personnel ; chez Woody Allen, en revanche, l'identité de *schlemiel* relève d'une fabrication, loin de la persona "réelle" revendiquée par le cinéaste dans ses interviews. Plus *schlemiel* dans l'âme que Woody Allen, c'est cependant bien Jerry Lewis qui a voilé partiellement la judéité des *schlemiels* à l'écran, et qui, ce faisant, a jeté les bases pour la formation du nerd, stéréotype à l'ethnicité tempérée.

### 1.2.1 WOODY ALLEN, OU LE DÉSIR D'UN AUTRE CORPS

Si Woody Allen est principalement connu pour ses œuvres les plus "new-yorkaises", de *Manhattan* (1979) au plus récent *Whatever Works* (2009), c'est un corpus tout différent qui instaure la parenté entre le *schlemiel* américain et les futurs nerds. Deux films concentreront notre attention ici : *Take the Money and Run* (1969) et *Play It Again, Sam*<sup>582</sup> (1972) présentent tous les deux des personnages interprétés par Woody Allen, qui

---

<sup>579</sup> "the bumbling inferior Jew [...] both aspires to and mocks the class-conscious world of Gentile gentrification", in PERLMUTTER Ruth. "Woody Allen's Zelig. An American Jewish Parody". 1991, p. 207.

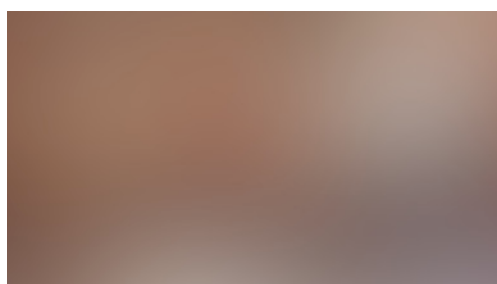
<sup>580</sup> DALE Alan S. *Comedy Is a Man in Trouble: Slapstick in American Movies*. 2000, p. 205.

<sup>581</sup> Il se surnommait lui-même "*la grande vedette juive*", tandis que son agent, Jack Keller l'appelait "*le Superjuif*" ; in BENAYOUN Robert. *Bonjour Monsieur Lewis. Journal Ouvert 1957-1980*. 1989, p. 57 ; 125.

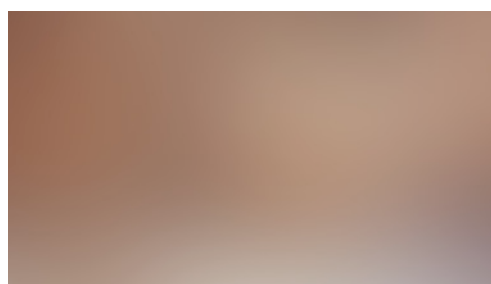
<sup>582</sup> Il est important de noter que Woody Allen n'a pas réalisé ce film. Toutefois il en a écrit le scénario, adaptant une pièce dont il était déjà l'auteur.

détestent à peu près tout chez eux, de leur corps à leur condition sociale. Nous ajouterons à ces deux films *Zelig* (1983) dont la forme, tout comme *Take the Money and Run*, pastiche le documentaire, ainsi que des films antérieurs pastichant les formes du discours télévisé (à la manière du fameux "News on the March" qui introduit *Citizen Kane*).

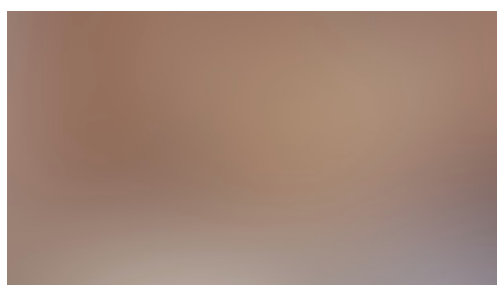
Dans *Take the Money and Run*, Woody Allen incarne Virgil Starkwell, personnage qui pourrait être qualifié de loser : son rêve, cependant, est de devenir un gangster. Toutes ses tentatives se soldent par de cuisants échecs, et répètent les vexations qu'il a subies pendant son enfance. Une scène fondatrice montre le jeune Starkwell, moqué par de jeunes Noirs tous plus grands et athlétiques que lui, qui écrasent méthodiquement ses lunettes sous leurs pieds (*fig. 84*). Deux aspects sont fondamentaux dans cette scène : le *schlemiel* est replacé dans un contexte d'opposition à la race noire, et son identité est comme cristallisée par les lunettes - plusieurs personnages reprendront par la suite ce geste, pour humilier à chaque fois un peu plus leur victime. Les lunettes incarnent donc, comme par métonymie, l'identité tout entière du *schlemiel* : placées sur le visage, elles signalent un corps encombré, gêné ; retirées, elles ne libèrent pas pour autant le personnage qui les porte, rendu du coup aveugle, et rejeté par principe à cause de son identité, l'identité juive.



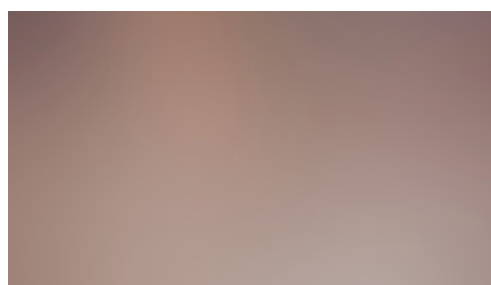
*fig. 84.1*



*fig. 84.2*



*fig. 84.3*



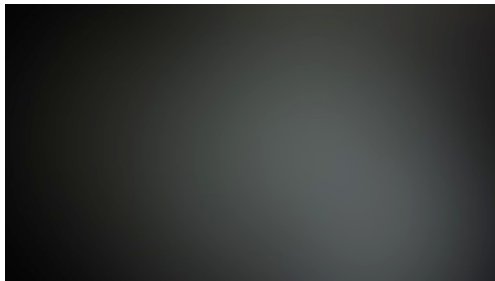
*fig. 84.4*

*fig. 84 : Woody Allen tourmenté par de jeunes Afro-Américains dans Take the Money and Run.*

---

Le dégoût de soi et le désir de sortir de sa propre peau constituent le dénominateur commun entre les trois films. Ainsi Starkwell veut devenir un gangster (une figure souvent incarnée par des Italo-Américains) ; Allan, dans *Play It Again, Sam*, essaie d'imiter son idole, le Humphrey Bogart de *Casablanca* ; Zelig, dans le film du même nom, radicalise encore un peu plus ce désir puisqu'il essaie d'être tout - rabbin, Chinois, Noir, médecin - sauf lui-même. Ce n'est pas tant l'aspect intellectuel, lettré du personnage de Woody Allen à l'écran qui annonce la figure du nerd, mais cette incapacité à être soi, à tenir dans son corps et à porter sa propre identité - par un effet miroir, toutes les autres races deviennent désirables.

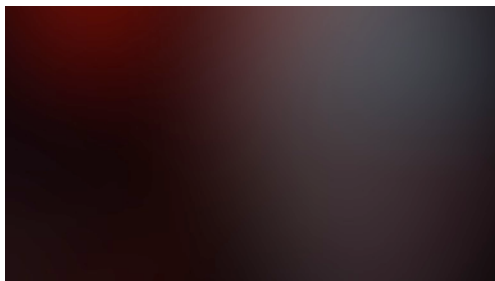
Le *schlemiel* existe donc dans un rapport de tension avec des identités plus séduisantes : Allan (*Play It Again, Sam*) se rend ainsi au cinéma pour revoir *Casablanca*. Le film d'Allen commence avec les plans finaux du film de Curtiz, conformes à l'original. Puis la citation fidèle s'interrompt pour présenter Allan, le personnage principal, par le biais d'un contrechamp. Alors que Bogart renonce, à l'écran, à l'amour d'Ingrid Bergman, Allan est montré en admiration devant son héros, bouche bée. Le film se déroule, et nous continuons de suivre son déroulement, par le biais de la bande sonore, mais aussi grâce au *reflet* du film visible sur les lunettes d'Allan (*fig. 85*).



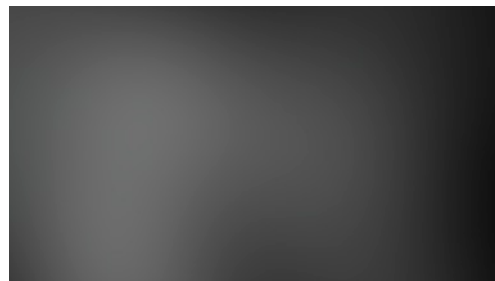
*fig. 85.1*



*fig. 85.2*



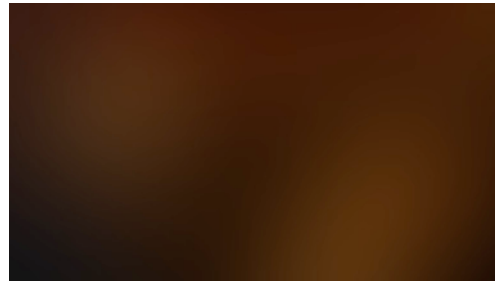
*fig. 85.3*



*fig. 85.4*



*fig. 85.5*

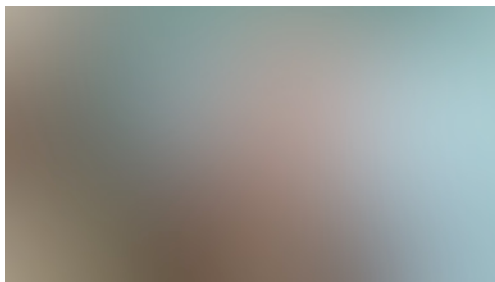


*fig. 85.6*

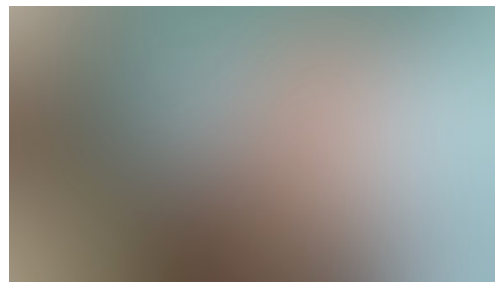
*fig. 85 : Dans Play It Again, Sam, le personnage de Woody Allen semble hypnotisé par la performance d'Humphrey Bogart dans Casablanca.*

---

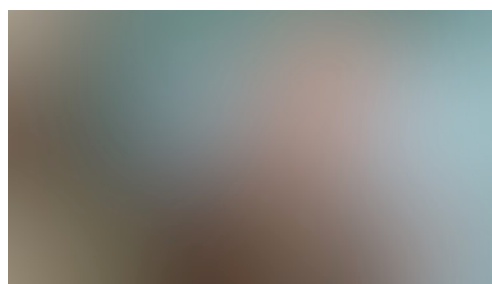
Ce dernier, ignoré par les femmes (à commencer par la sienne, qui le quitte au cours de l'une des premières scènes du film), n'est donc pas visible, et constitue pourtant l'initiateur d'un regard puissant, chargé de désir, pour l'homme qu'il veut être - et dont l'avatar ne tardera pas à lui apparaître dans un miroir, pour le conseiller sur ses relations amoureuses<sup>583</sup>.



*fig. 86.1*



*fig. 86.2*



*fig. 86.3*

*fig. 86 : Woody Allen tente une parade impliquant ses lunettes dans Take the Money and Run.*

---



---

<sup>583</sup> *The Purple Rose of Cairo* (1985) reprendra cette structure du désir, à la différence que le personnage qui sort de l'écran n'est pas un conseiller ou même un guide, mais bien l'objet du désir lui-même : Cecilia (Mia Farrow) désire Tom Baxter, mais ne désire pas *être* lui.

L'être-*schlemiel* renverse donc la théorie féministe du regard. Regarder, ce n'est plus prendre le pouvoir sur l'autre en le localisant, mais s'absenter soi-même en voulant devenir cet autre. Dans son analyse du film, Sam Girgus définit la position d'Allan comme étant passive, féminine :

*La situation d'Allan Felix devant l'écran de cinéma renvoie à la passivité d'une position féminine. Allan Felix endosse ce que Stanley Cavell nomme "la place du féminin", dans le sens où il partage avec les femmes leur propension à être objectifiées et "victimisées" par la caméra*<sup>584</sup>.

Si la proposition est intéressante, nous souhaitons la tempérer avec une autre perspective féministe sur la question du regard - l'étude pérenne de Laura Mulvey, que nous avons déjà convoquée plusieurs fois. La position d'Allan dans la salle de cinéma, son statut de *regardeur*, ne peuvent être considérés comme totalement passifs. La diversité des études sur la question, et les nombreuses critiques qui ont suivi la publication du travail de Mulvey, incitent à penser que la position du regardeur n'est *jamais* complètement passive, puisque le regard mis en place par les personnages masculins instaure une relation de pouvoir avec les personnages regardés - le plus souvent féminins. La situation de regardeur révèle, dans le cas d'Allan Felix, le désir de sortir de son corps - un tel désir sera bien entendu déçu, mais l'intention ne révèle en aucun cas de la passivité. Si le regard d'Allan peut sembler hagard, comme sous l'emprise de l'hypnose, il faut remarquer que cette fascination est toujours orientée vers une action : celle, minime, de dire les dialogues en chœur avec les personnages, jusqu'à la résolution finale, lorsque Allan s'approprie ce discours hors de la salle de cinéma. Mais le champ-contrechamp qui lie l'écran à celui qui le regarde ne relaie pas seulement une dynamique du regard : il met en évidence l'écart existant entre deux corps en tous points opposés.

C'est également dans le dialogue entre Allan et le fantôme de Bogart que se mesure cet espace entre un corps fonctionnel et séduisant et son antithèse parfaite. Allan interroge en premier lieu sa capacité à être un autre ("*Pourquoi ne suis-je pas cool ? Quel est le secret ?*"<sup>585</sup>) tandis que Bogart, tout en le conseillant, lui suggère de rester lui-même. Ce sera d'ailleurs la leçon du film : "*Le secret, ce n'est pas d'être toi, mais d'être moi*"<sup>586</sup>,

---

<sup>584</sup> "Allan Felix's condition and place before the screen in the theater suggest the kind of passivity that once was assumed to be part of feminine nature. Allan Felix takes what Stanley Cavell calls "the position of the feminine" in that he shares with women the classic Hollywood camera's proclivity toward their objectification and "victimization" ", in GIRGUS Sam B. *Films of Woody Allen*. 2002, p. 33.

<sup>585</sup> "Why can't I be cool? What's the secret?".

<sup>586</sup> "The secret is not being you, it's being me".

admet Allan en jouant la scène de Casablanca avec Diane Keaton. Il essaie pourtant de se déguiser en Bogart - ce qui constitue un échec, mais aussi un clin d'œil malin à *The Big Sleep*, où Bogart jouait à devenir *square*. Le désir s'exprime cependant par le discours, mais dans celui-ci aussi les images savent faire retour. Deux fois, les lunettes font irruption comme l'incarnation du physique déficient d'Allan. Dans un premier cas, c'est Diane Keaton qui refuse de lui présenter une amie, sans doute un peu trop prédatrice : "*Elle le mangerait vivant. Il ne resterait plus que ses lunettes !*"<sup>587</sup>. Dans ce cas, la plaisanterie insiste sur l'aspect inamovible des lunettes : elles semblent greffées au corps, mais subsistent sans lui, tel un masque immobile et permanent qui continue de signifier une identité alors que le corps qui la porte a disparu. Dans un second cas, Allan lui-même pose son infériorité face à son modèle. L'apparition de Bogart tente de le rassurer : "*J'ai reçu des coups plus d'une fois*"<sup>588</sup>, assure-t-il. Allan répond, pessimiste : "*Oui, mais vos lunettes ne font pas un vol plané à travers la pièce*"<sup>589</sup>. Comme dans la scène de *Take the Money and Run*, il est évident que retirer les lunettes ne constitue pas une solution. Il s'agit là d'un grand paradoxe : alors que toute une identité est comme résumée, concentrée dans un objet iconique, son retrait n'équivaut pas à la perte, ou à l'atténuation de cette identité. Ici, les lunettes perdues, comme les lunettes détruites, ne sont finalement pas très différentes des lunettes vissées au visage : indépendamment de son usage, l'accessoire parle d'un corps inadéquat, faible, et en second lieu peut-être, de l'identité juive qui en est la cause. Enfin, elles sont très simplement l'image d'une vision déficiente, et prennent alors un autre rôle lorsqu'Allan contemple l'écran où se meuvent Bogart et Bergman. Les lunettes achèvent d'associer un peu plus Allan à la position de regardeur : le problème de cette situation ne relève pas tant de la passivité, que de l'absence de réciprocité. Alors que le film, reflété dans les lunettes d'Allan, recouvre très littéralement son regard, lui n'est jamais regardé, donc jamais désiré.

*Zelig* pousse plus loin encore la volonté de transformation du *schlemiel*. Starkwell négociait avec l'idée de son propre devenir (le gangster), tandis que Allan voyait cette idée, faire image, venir le hanter dans toutes les surfaces réfléchissantes (miroir, lunettes) avant de rentrer dans le champ et donc dans le même espace diégétique que lui. Le fantasme de l'altérité se rapproche encore chez Zelig dans la mesure où celui-ci se déplace *dans* le corps. Perméable à son environnement, Zelig possède une faculté

---

<sup>587</sup> "*She'd eat him alive. There'd be nothing left but the glasses*".

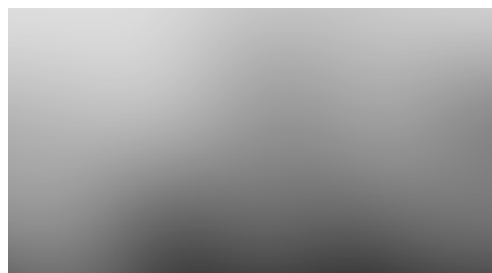
<sup>588</sup> "*I have had my face slapped plenty of times*".

<sup>589</sup> "*Yes, but your glasses don't go flying across the room*".

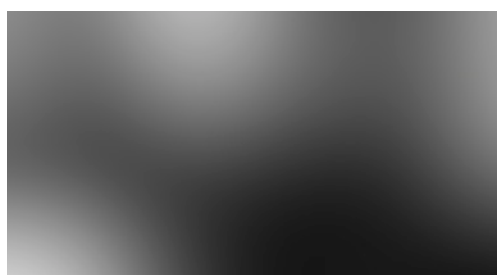
remarquable qui consiste à devenir le reflet de son interlocuteur, en mimant son apparence et son comportement. Nous retrouvons ainsi cette double caractérisation par l'image et le langage. Le corps d'Allen se transforme avec celui de Zelig, changeant parfois de statut social (pour devenir médecin) mais aussi plus radicalement de race ou d'ethnicité, lorsqu'il devient grec, chinois ou Afro-Américain (*fig. 87*).



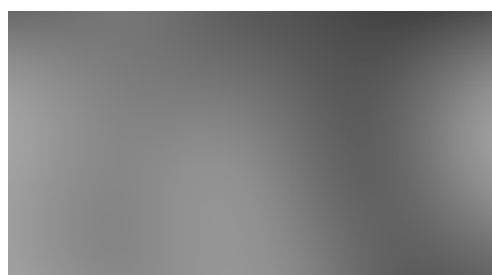
*fig. 87.1*



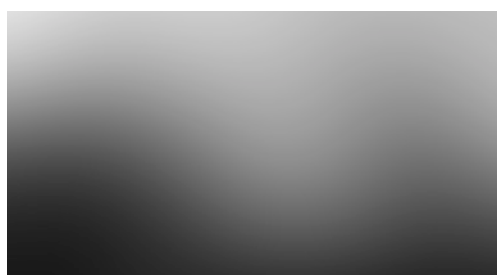
*fig. 87.2*



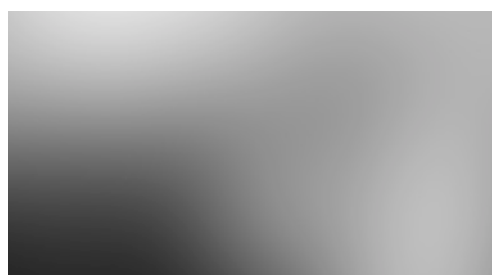
*fig. 87.3*



*fig. 87.4*



*fig. 87.5*



*fig. 87.6*

*fig. 87 : Italien, Asiatique, homme d'affaires, Afro-Américain, ou simplement doté d'une corpulence hors-normes, Zelig absorbe les identités des personnes qu'il cotoie.*

---

Significativement, cette capacité de caméléon n'affecte pas son genre : Zelig reste un homme quelque soit le sexe de son interlocuteur<sup>590</sup>. Incarnation d'une mobilité quasi totale, Zelig, tout en naviguant entre les identités, voit cependant son corps disparaître.

---

<sup>590</sup> Notons que la trame de *Zelig* rappelle aussi un film antérieur de Jerry Lewis, *The Disorderly Orderly* (1964) dans lequel ce dernier interprète un médecin gagné par les maux de ses patients, ou plus précisément, par l'hystérie de ses *patientes*.

Zelig est camouflé derrière toutes les incarnations que son corps assume mais qui ne sont *pas lui*, ce qui renoue avec l'être-soi ("*being me*") problématique de *Play it Again, Sam*. Plutôt que vouloir être une seule figure (un gangster, Bogart), Allen met ainsi en scène un état plus extrême encore, celui d'un corps qui embrasse l'altérité dans sa totalité<sup>591</sup>. Sortir de soi, c'est ici fréquemment changer de race : la nature indésirable du corps résulte clairement de la judéité. Les passages d'une identité à l'autre racontent alors les difficultés du corps juif à s'intégrer et à effacer sa différence (en anglais "*passing*"), forcé par son identité première à devenir un caméléon.

De cette apparente versatilité, la critique a surtout retenu l'aspect contre-productif. En cherchant à être tout à la fois, Zelig accentue à chaque transformation l'évidement de sa propre identité, que son docteur (Mia Farrow) cherche à découvrir sous les multiples avatars. Ruth Perlmutter analyse le film en adoptant une approche générique<sup>592</sup>, tâchant alors de disséquer le fonctionnement de la comédie telle que Woody Allen se l'approprie. Elle note l'aspect réflexif de *Zelig*, qui adopte une forme documentaire, dans laquelle se trouvent intégrées des interviews d'universitaires, dans leurs propres rôles. Susan Sontag et Bruno Bettelheim parodient ainsi les formes du discours théorique dans leurs interventions respectives. Bettelheim parle quant à lui de Zelig comme du "*conformiste ultime*" ("*the ultimate conformist*"), phénomène que Perlmutter qualifie en retour "*d'auto-annulation*" ("*self-cancellation*"<sup>593</sup>). À l'endroit où le personnage cherche donc à devenir autre, il s'efface, voit son corps échapper à la perception la plus immédiate. L'incapacité à être regardé qui préoccupait *Play It Again, Sam* fait ici retour. Vincent Amiel identifie une orientation similaire dans des œuvres postérieures (*A Midsummer Night Sex's Comedy*, *The Purple Rose of Cairo* et *Deconstructing Harry*, de 1982 à 1997). Il parle du personnage diégétiquement flou dans *Deconstructing Harry* comme de la "*dernière trouvaille étonnante de celui qui, ne pouvant donner corps à ses créatures, souligne leur évanescence*"<sup>594</sup>. Ailleurs, il rapporte ce cas à un traitement du corps plus largement caractéristique de l'œuvre de Woody Allen dans son ensemble.

L'absence, en fait, est là : non pas dans l'hétérogénéité de l'Autre, mais dans l'incapacité à trouver soi-même son propre corps. Woody Allen est toujours à la recherche de celui-ci. Tout son cinéma crie l'absence du corps, l'impossibilité dans laquelle il est d'en exprimer les blessures réelles, et la fuite que représentent à cet égard

---

<sup>591</sup> SOBCHACK Vivian. "At the Still Point of the Turning World". op. cit., p. 138-39.

<sup>592</sup> PERLMUTTER Ruth. op. cit., p. 206-18.

<sup>593</sup> Ibid., p. 213.

<sup>594</sup> AMIEL Vincent. *Le corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassavetes*. 1998, p. 96.



les manifestations d'apesanteur. Hors-champ et anamorphoses sont les recours d'un vrai cinéaste pour exprimer par l'image ce qui, précisément, devrait lui échapper<sup>595</sup>. Comment agir, quand le corps est soustrait à lui-même ? De fait, cet état d'absence à soi-même ne sera plus la condition du seul *schlemiel* dans l'œuvre plus contemporaine de Woody Allen : dans *Deconstructing Harry*, le symptôme gagne les WASPs parmi lesquels Allen cherchait à s'intégrer tout au long de son cycle new-yorkais. Cependant, la réappropriation du stéréotype par le réalisateur pendant les années 70 contribue à construire, parallèlement à la filmographie de Jerry Lewis que nous aurons l'occasion de parcourir, le modèle d'un corps qui concentre tout ce que le héros se refuse à être. Transparence, évanescence, impuissance constituent les termes d'un contre-héroïsme, qui, visuellement comme dans les discours, tranche avec les corps érigés et statuesques qui viendront hanter, comme en réaction, les années 80.

Si les scénarios de transformation, ou d'apparition de fantômes (*Zelig*, *Play It Again, Sam*) signent le destin des corps chez Woody Allen, des mise en scènes plus ponctuelles du désir de changer n'en existent pas moins - celles-ci sont capitales pour nous, car elles replacent les lunettes au cœur d'un jeu avec l'identité. Nous verrons par la suite que retirer ses lunettes permet parfois d'amorcer une transformation capitale, par exemple dans le cas de Superman. Chez Woody Allen, la chorégraphie répétée du retrait de l'accessoire raconte l'impossibilité essentielle du renouvellement du corps, et de l'identité. Présentées comme un instrument de médiation dans *Play It Again, Sam*, et donc comme le symptôme d'un impossible échange entre la position du regardant et du regardé, les lunettes participent ici de la qualification du *schlemiel* en tant qu'elles sont un accessoire de mode. Se préparant pour un rendez-vous galant dans *Take the Money and Run*, le personnage de Woody Allen joue à mettre et enlever ses iconiques lunettes, tout en vérifiant la justesse de son geste dans le miroir (*fig. 86*). Non seulement ses gestes, souvent maladroits, manquent à plusieurs reprises de casser l'accessoire, mais cette parade lui fait oublier l'essentiel. Virgil Starkwell quitte en effet son appartement, pour y retourner un instant plus tard lorsqu'il réalise qu'il a oublié son pantalon. Ces scènes de coquetterie se répètent chez Woody Allen : alors qu'elles devraient construire un corps fictif, séducteur, elles le défont dans le même temps - telle cette scène de salle de bains dans *Play It Again, Sam*, où Allan est attaqué par son sèche-cheveux. Il s'ajoute donc à la maîtrise impossible du corps, quelle que soit la banalité des gestes à effectuer,

---

<sup>595</sup> AMIEL Vincent. Les fantômes de Woody Allen. *Positif*, 1998, p. 18.

une tentative répétée d'enlever, et de remettre les lunettes, un geste de mobilité tel que le pratiqueront les héros - mais qui fixe un peu plus le *schlemiel* dans sa condition.

Nous reviendrons sur ces aspects lorsqu'il sera question de la *mascarade* qui lie le nerd au héros. Cependant, l'analyse d'une partie de la carrière de Woody Allen permet ici d'entrevoir les nombreux ponts qui relient le nerd, non à son Autre (le héros), mais à une figure antérieure, le *schlemiel*. Nerd et *schlemiel*, nous l'avons vu, sont des figures qui se recouvrent imparfaitement. Dans le cinéma contemporain, Judd Apatow a de nouveau réuni les deux typologies de personnages, en construisant dans *Knocked Up* (entre autres) des figures d'hommes juifs, marginalisés par leurs hobbies et leur manque de prestance physique. Le nerd existait certes avant d'être nommé comme tel : on parlait de *dweeb*, *drip*, *square* ; mais les figures de l'intellectuel juif dominaient cependant ce tableau, notamment grâce aux récits de Woody Allen dans les années 70. Entre les figures, proches, de Woody Allen dans les années 70, et les nouveaux *schlemiels* présentés par Judd Apatow, se tient la figure de Jerry Lewis, dont les incarnations successives, en tempérant la judéité du *schlemiel*, ont permis le passage de ses caractéristiques vers la figure plus large de l'homme blanc en crise, le nerd. En toute rigueur, nous ne pouvons parler ici d'une succession chronologique, puisque les films les plus tardifs de Lewis qui nous intéressent précèdent le cycle du *schlemiel* transformé que nous avons ici exploré. C'est plutôt en termes structurels que Lewis apparaît comme une figure de transition, que nous allons à présent tâcher d'appréhender.

### 1.2.2 JERRY LEWIS, LE *SCHLEMIEL* FACE À SON DOUBLE

Woody Allen est doublement confronté à l'Autre. Sur le plan psychique, l'altérité est formulée comme un état que le corps se charge de singer, poussé par le désir de sortir de soi. Une autre transformation, plus discrète peut-être, s'opère sur le plan social : il a souvent été remarqué que les personnages juifs, au cinéma, tombent amoureux de femmes qui ne le sont pas, par désir de conformité et d'intégration dans la société blanche ou plus particulièrement WASP<sup>596</sup>. L'altérité se trouve dans ce cas recontextualisée dans la formule narrative de la relation amoureuse. Parallèlement au cycle ainsi isolé, et dans les années suivantes, des films comme *Annie Hall*, *Manhattan*

---

<sup>596</sup> Jon STRATTON repère ainsi ce type de récits dans l'exemple *There's Something About Mary* (1998) ; STRATTON Jon. op. cit., p. 4.

*Murder Mystery* ou encore *Hannah and Her Sisters* verront Woody Allen résoudre cette question de la négociation avec l'Autre du côté du couple, comme pour sortir de ce conflit avec le corps seul. Il faut s'intéresser à Jerry Lewis pour mesurer à quel point son traitement de la dualité, face à l'Autre ou à lui-même, relève d'articulations différentes<sup>597</sup>. Pour étudier l'acteur et ses figures, nous nous sommes dans un premier temps intéressée à *The Nutty Professor* (*Dr. Jerry et Mister Love*), qui apparaît comme la première représentation hyperbolique du nerd au cinéma. Partie de ce lien ténu, nous avons ensuite remonté la dualité entre les deux personnages, pour en trouver les fondements, plus tôt dans la carrière de Lewis. Là où Woody Allen construit la figure du *schlemiel*, au travers d'éléments qui seront éventuellement repris ultérieurement, Lewis dissocie dès les années 50 les clichés associés à l'homme juif de leur personnage d'origine pour les situer, plus généralement, chez des adolescents blancs mal dans leur peau, très proches de ce que seront les nerds au cinéma trente ans plus tard.

Chez Allen, le lien à une autre masculinité, plus capable, se résout principalement par l'image, lorsqu'il rêve d'être Bogart en le regardant agir à l'écran, ou lorsque son fantôme s'introduit chez lui (*Play It Again, Sam*) ; un fonctionnement similaire s'observe dans son usage du maquillage et des perruques dans *Bananas*, qui consiste à plaquer un autre visage sur le sien (en l'occurrence, celui d'un dictateur sud-américain). Parfois, comme c'est le cas dans *Take the Money and Run*, l'image du gangster n'est même pas présente dans le champ, elle est présentifiée par chaque tentative avortée de Starkwell d'imiter ses modèles : il en va ainsi de l'arme que le personnage sculpte dans un morceau de savon, en espérant que la supercherie lui permettra de réussir son évasion - mais "l'arme" se liquéfie, devient transparente, elle aussi. *Schlemiel* butant sans cesse sur les images de corps plus puissants que le sien, Woody Allen est contaminé par les spectres qui le visitent : les icônes (arme à feu) se liquéfient, les corps deviennent flous, lorsqu'ils ne sont pas déjà invisibles. Avec Jerry Lewis en revanche, l'Autre fait plus que hanter le *schlemiel*, puisqu'il oppose, très directement, la présence de son corps accompli à une physicalité chancelante. Il est donc essentiel de comprendre comment les personnages de Lewis préfigurent les nerds - en commençant par parler de l'opposition de l'acteur-réalisateur à Dean Martin.

---

<sup>597</sup> Il ne s'agit pas d'opposer Woody Allen et Jerry Lewis en tous points : leurs personnages partagent des traits communs. Il existe même des points de convergence : Woody Allen souhaitait à l'origine que Jerry Lewis réalise *Take the Money and Run* et *Bananas* (cf. DALE Alan S. op. cit., p. 213).

Lewis, tout en revendiquant assez peu sa propre identité juive<sup>598</sup>, inclut de façon répétée ces éléments, ou stigmates, dans les corps qu'il prête à ses personnages. Si Jerry Lewis a pris un pseudonyme, le patronyme de "Dean Martin" relève également d'une américanisation de "Dino Crocetti" : les relations des deux personnages à leurs masculinités respectives diffèrent largement, puisqu'elles reposent sur des inscriptions ethniques différentes. Les identités juives et italiennes-américaines connaissent des points de rencontre, qui reprennent cette division entre une masculinité solide et une masculinité plus fragile, en voie d'être défaite. Woody Allen explore cette dichotomie lorsqu'il interprète Starkwell, qui en cherchant à devenir gangster, cherche en réalité à adopter une autre ethnicité, plus adéquate<sup>599</sup>. Avant lui, Chico Marx se faisait passer dans *Animal Crackers* (1930) pour un dénommé Signor Emanuel Ravelli. Comme le remarque justement Peter Bondanella dans *Hollywood Italians*, Juifs et Italiens partagent, à défaut d'une masculinité commune, une même culture de migrants. Cette proximité est toute géographique, puisque les deux groupes ethniques sont souvent associés avec le Lower East Side new-yorkais, ou certains quartiers de Brooklyn (Brownsville, Williamsburg)<sup>600</sup>. Jerry Lewis et Dean Martin participent donc d'une négociation plus large entre deux types d'identité, contraires mais aussi complémentaires<sup>601</sup>.

Cette forme du duo ne tient pas seulement à l'opposition locale entre deux modèles : elle participe d'un motif plus large, souvent exploité par le cinéma de genre, en particulier la comédie. Alan Dale explique cette forme fondamentale du double, entre séducteur/ crooner et un *schlemiel* dans *The Stooge* en 1952 par sa parenté avec la comédie slapstick :

*Martin, confiant et détaché, face à un Lewis, puéril, dépendant, inoffensif, attirant toutes les catastrophes, forment ensemble une variation de la formule "Laurel & Hardy" [...] L'association entre Laurel*

---

<sup>598</sup> Ibid.

<sup>599</sup> La figure de l'Italo-Américain n'est pas plus monolithique que celle du *schlemiel* ou du nerd. Si l'on suit Peter Bondanella, il faut différencier les gangsters (aussi dits "*wise guys*") des Italiens romantiques (tenants du "*dago cool*" ou "*latin lover*"). Consciente de ces particularités, nous ferons référence aux Italo-Américains de façon plus générale ; cf. BONDANELLA Peter. *Hollywood Italians. Dagos, Palookas, Romeos, Wise Guys, and Sopranos*. 2004, p. 28-29.

<sup>600</sup> Ibid., p. 28-29 ; 47. Voir aussi : STERBA Christopher M. *Good Americans. Italian and Jewish Immigrants during the First World War*. 2003, p. 22.

<sup>601</sup> Alors que Chico Marx et Woody Allen liaient les deux identités (Juif et Gentil) par le biais de la transformation, le principe du duo, notamment chez Martin et Lewis, met directement en opposition les deux modèles. On retrouve cette formule dans *Analyze This* (1999) et *Analyze That* (2002) où un gangster américain, Paul Vitti (Robert De Niro), suit une thérapie avec le psychanalyste juif Ben Sobel (Billy Crystal).

*et Hardy reposait sur une scission du héros de slapstick, entre son incapacité à gérer le monde physique sans accident, et sa frustration, face à cette incapacité (c'est ce que Lewis appelait le schlemiel et shlimazel, ou "le type qui renverse les verres... et celui sur qui les verres sont renversés")*<sup>602</sup>.

Schlemiel et shlimazel représentent ainsi deux corps amenés à se partager les caractéristiques essentielles de la masculinité américaine après-guerre, en réactivant des oppositions amenées par des duos comiques antérieurs, notamment Laurel et Hardy. Une différence existe, cependant, entre ces deux duos, et elle est significative pour notre examen de la figure du nerd : Laurel et Hardy, ou plutôt leurs corps, subissent les mêmes déroutes, les mêmes vexations. Alan Dale le suggère, par ailleurs, lorsqu'il écrit :

*Bien que Lewis ait eu suffisamment d'affinités avec Laurel et Hardy pour demander à Stan Laurel, à la fin de sa vie, de devenir son consultant, Martin et Lewis ne forment pas un couple aussi archétypal parce que leur lien n'est pas aussi complémentaire, sur le plan du slapstick. Jerry se plante, mais Dean ne voit pas le plafond s'écrouler sur lui aussi souvent qu'Ollie*<sup>603</sup>.

et plus loin :

*Lewis représente une variation du maladroit Stan, tandis que Martin tient d'un Ollie furibond, cependant, leur partenariat ne relève pas d'une structure comique abstraite, comme celui de Laurel et Hardy, parce que leur partenariat est motivé sur le plan personnel : Lewis parvient à se sentir moins repoussant, un peu moins loser, en étant associé à Martin*<sup>604</sup>.

---

<sup>602</sup> "[...] Martin, confident and detached, and Lewis, infantile, needy, and innocuous but a magnet for trouble, work a variation on the Laurel and Hardy formula. The logic of Laurel and Hardy's partnership was to split the slapstick hero into his two aspects— his inability to maneuver in the physical world without mishap and his frustration at this inability, respectively (What Jerry Lewis called the schlemiel and the shlimazel: "the guy who spilled the drinks . . . and the guy who had the drinks spilled on him")", in DALE Alan S. op. cit., p. 194-95.

<sup>603</sup> "Though Lewis felt enough affinity with Laurel and Hardy to seek Stan Laurel out at the end of his life and offer him a consulting job, Martin and Lewis don't make as archetypal a pair because they don't have as close a complementary bond in slapstick terms. Jerry screws up, but the ceiling doesn't consistently fall in on Dean as it did on Ollie", ibid., p. 195.

<sup>604</sup> "Though Lewis plays a variation on mishap-prone Stan and Martin on apoplectic Ollie, their partnership isn't structurally comic in an impersonal way, as Laurel and Hardy's was, because the motive for it is ardently personal: Lewis's feeling like less of a loser, less unattractive by association with Martin", ibid., p. 195.

Si, visuellement, le duo formé par Laurel et Hardy suggère un régime d'oppositions, parce que leurs physiques respectifs, inverses l'un de l'autre, se répondent, leurs personnalités, les réactions de leurs corps face aux assauts du monde burlesque, sont similaires : ils sont tous les deux, alternativement, la victime des erreurs de l'autre. En revanche, Jerry Lewis (son personnage sur scène, plus précisément) a *besoin* de son *alter ego* Dean Martin : le loser, le nerd en devenir, compense ses faiblesses par sa proximité avec un personnage plus affirmé, et sur le plan de l'identité ethnique, le Juif trouve la masculinité qui lui manque chez un Italo-Américain, qui selon le stéréotype serait plus fort et plus viril<sup>605</sup>. L'homme italien peut être perçu comme féminin lorsqu'il est opposé au WASP, car il serait trop suave, trop séducteur pour être complètement masculin. Face au *schlemiel* en revanche, l'Italo-Américain devient le parangon de la virilité. Ce type d'association, fondamental, a souvent été exploité par le cinéma d'action, où le héros doit malgré lui former une équipe avec un *sidekick* encombrant (*Judge Dredd*, *Live Free or Die Hard*). Les versions de cette association sont multiples, par exemple dans le cadre du sous-genre "*buddy movie*". Les modes de complémentarité sont cependant divers : ici, Martin et Lewis forment les deux pans de la masculinité blanche. Leurs ethnicités respectives ne sont jamais revendiquées sur le plan de la contextualisation des personnages qu'ils incarnent (par le patronyme, par exemple), mais pénètrent les corps sur le mode du stéréotype, en opposant par exemple la voix suave du crooner italien aux piailllements désordonnés du *schlemiel*.

Si le duo a eu l'occasion de reformuler maintes fois l'opposition entre deux personnages canoniques, nous allons nous intéresser à un cas significatif, précédant de peu *The Stooge. That's My Boy* (1951), constitue la matrice des futurs *highschool films* des années 80, et propose un autre régime d'oppositions qui va se surimposer à la dualité garçon juif / homme italien<sup>606</sup>.

---

<sup>605</sup> Ibid., p. 207.

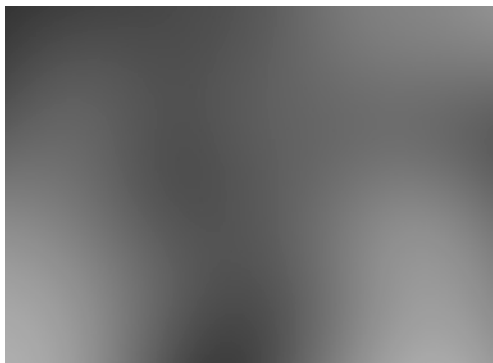
<sup>606</sup> Le scénario n'est cependant pas de Jerry Lewis. En interview, Lewis semble toutefois suggérer qu'il aurait dû être crédité ; cf. BENAYOUN Robert. op. cit., p. 86.



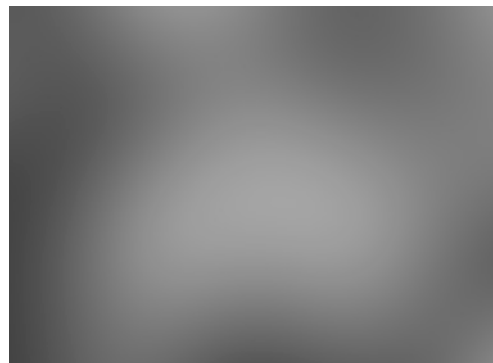
*fig. 88.1*



*fig. 88.2*



*fig. 88.3*



*fig. 88.4*

*fig. 88 : Dans That's My Boy, Dean Martin incarne un séduisant joueur de football, face au chétif Junior (Jerry Lewis).*

---

Dans ce récit, Jerry Lewis incarne "Junior" Jackson, un adolescent chétif, timide et hypocondriaque, qui semble prisonnier de son état de garçonnet - un état de fait confirmé par le nom de "Junior", qui se substitue à son prénom (*fig. 88.1, 88.2*). Son père, Jack Jackson (dont le nom en revanche suggère une lignée cohérente d'hommes identiquement forts), est un ancien champion de football, qui rêve de voir son fils entrer dans la même université que lui, pour y mener la même carrière sportive. Brimé par son père, Junior se soumet à ses désirs et rentre à Ridgefield College. Son père est soucieux d'en faire un adulte, et de voir cette transformation s'accomplir le plus rapidement possible - "*Cela fera de toi un homme*"<sup>607</sup>, affirme-t-il en lui servant une double ration au petit déjeuner. Pour faciliter ses projets, Jack Jackson décide de financer la carrière d'un jeune prodige du football, quant à lui désargenté, en échange de la promesse qu'il deviendra le colocataire de son fils sur le campus. Il espère ainsi que cet homme, apparemment déjà accompli, aura une influence bénéfique sur Junior. Le jeune

---

<sup>607</sup> "*It will make a man out of you*".

footballeur, Bill Baker, incarné par Dean Martin, constitue l'exact opposé de Junior (fig. 88.3, 88.4). Il est aussi droit que ce dernier est voûté, possède une voix grave et une parole assurée (à l'opposé du timbre nasillard de Junior), séduit sans efforts les femmes qui se trouvent autour de lui, et ainsi de suite - tout trait physique développé par l'un étant aussitôt nié ou retourné par l'autre. Visuellement, Jerry Lewis est très proche des nerds à venir, et rien dans son patronyme, ou dans le développement du récit, ne suggère une identité juive. Cependant, ses lunettes sont le décalque parfait de celles que Woody Allen portera. Le personnage de Junior, qui passe son temps à tomber ou se cogner, possède également une armoire à pharmacie exagérément garnie, et une connaissance de spécialiste des médicaments - une hypocondrie reformulée, au gag près, par Woody Allen dans *Play It Again, Sam*. En quelque sorte, le Junior de *That's My Boy* est un *schlemiel* qui ne dit pas son nom. Poussé par son père malgré des échecs cuisants, Junior s'humilie sur le terrain, jusqu'au dernier match de la saison, lors duquel il a l'opportunité de remplacer Bill. Contre toute attente, il sauve le match, sous les cris extatiques de son père, qui, réconcilié avec son fils, peut enfin s'écrier "*C'est mon garçon !*" ("*That's my boy!*")<sup>608</sup>.

Nous verrons plus loin que dans les années 80, l'identité du nerd s'est construite au carrefour du genre, de l'âge et de la race (et / ou de l'ethnicité). *That's My Boy* délaisse ce dernier aspect, mais offre en revanche une formulation du nerd au regard des deux premiers. Nous avons déjà, en parlant du *schlemiel*, montré que le nerd empruntait à celui-ci son inadéquation physique. Celle-ci s'exprime sous toutes ses formes : la chute, les chocs, droit venus du burlesque, ne cessent de contrarier les nerds et les *schlemiels*. Mais le corps n'est pas seulement inadéquat dans le mouvement : le simple fait de se tenir allongé peut se révéler problématique. Ainsi, Junior, dans *That's My Boy*, ne cesse de demander à Bill de changer de lit - ils partagent les classiques lits superposés des dortoirs américains. En bas, Junior a le nez bouché ; mais dès qu'il s'installe dans la couche du haut, il voit son nez pris de saignements. Toute sollicitation de l'environnement extérieur, aussi minime soit-elle, produit une réponse disproportionnée du corps. Le film s'attache

---

<sup>608</sup> En effet, Junior n'est pas seulement opposé à Bill, mais aussi à son père qui ne comprend pas comment il a pu avoir un fils comme lui. Tâchant d'expliquer cette incohérence, il suggérera d'abord que son fils tient trop de sa mère ("*Il est à moitié de toi !*", ou : "*He's half-yours!*"), reliant ici la figure du nerd, d'une masculinité moins tonitruante, à une possible homosexualité en insistant : "*Tu ne seras pas une femmelette !*" ("*You're not going to grow up to be a sissy!*"). Plus tard, il ira plus loin en imaginant ne pas être le père de Junior, peut-être échangé par erreur à la maternité. Nous retrouvons ici quelque chose de l'exigence de pérennité qui animait les héros de westerns, déçus par leurs successeurs - ici cependant, c'est le corps qui trahit.



à coder l'être au monde de Junior sur ce mode du conflit : qu'il mange, il doit penser à ses allergies ; s'il doit prendre un médicament, il a peur de s'étouffer. Son entourage, mais surtout son père, suggèrent par leur discours les causes de cette masculinité inadéquate. La première hypothèse concerne donc le genre : comme nous l'avons évoqué en note, Jack Jackson considère que son fils tient davantage de sa mère que de lui-même, et suggère ici une masculinité concurrencée par une part féminine trop développée. Cette angoisse, derrière laquelle se tient le spectre de l'homosexualité, est cependant bien vite balayée - elle sera au contraire ouvertement traitée dans les *youth movies* ultérieurs, où les personnages se traitent de "*faggots*" ("pédés") sans retenue.

La seconde caractérisation s'effectue du côté de l'âge : Junior n'est pas un homme accompli car il tient encore trop du petit garçon. Cet aspect n'est d'ailleurs pas si éloigné des considérations de genre, puisque c'est justement sa mère qui prend sa défense en clamant : "*C'est encore un bébé*" ("*He's only a baby*"). Parce qu'il ressemble encore à un petit garçon, Junior voit son père tenter de le précipiter dans l'âge adulte par diverses manœuvres, en lui offrant par exemple des cigarettes ou des boissons alcoolisées. Ce sont toutefois les lunettes qui vont jouer, de nouveau, un rôle central. Pour Jack Jackson, le port de lunettes est associé à l'enfance ("*Il porte encore des lunettes, comme s'il avait six ans*"<sup>609</sup>). Au sein du film, l'accessoire ne cessera de tomber, ou d'être remis en cause par les coaches sportifs de l'Université, qui voudraient bien les voir disparaître. Junior est cependant formel : il ne peut voir sans le secours de ses lunettes. Cet état de fait est complètement retourné par la fin du film. Jusque là, le personnage porte des lunettes qui ont un statut d'objet : de façon tout à fait cohérente, le personnage a besoin d'elles pour voir. Cependant, alors que Junior remporte le match pour son équipe, il change de statut. Son corps est toujours le même, mais il est soudain l'auteur d'un succès, ce qui lui vaut, enfin, l'aval paternel. Celui-ci remarque, au cours de la dernière scène, que Junior ne porte plus ses lunettes. La réponse de ce dernier est sans appel : "*Vu que j'ai gagné le match cet après-midi et que je suis devenu un héros, je n'en ai plus besoin*"<sup>610</sup>. Le retournement est à tout à fait remarquable : les lunettes deviennent ici une pure image. Alors qu'elles correspondaient, narrativement parlant, à un besoin du personnage, c'est ce personnage lui-même qui en démonte la fonction. Autrement dit, les lunettes ont toujours été présentes pour imposer l'idée que Junior n'était pas héroïque. Devenu héros, les lunettes cessent d'être nécessaires, et disparaissent complètement. Dans les films ultérieurs qui prendront pour sujet des nerds, une telle réussite sera très rare.

---

<sup>609</sup> "*He wears glasses as if he was six years old*".

<sup>610</sup> "*Since I won the game this afternoon and I'm a hero, I don't need them anymore*".

Surtout, là où les nerds passent leur temps à enlever et remettre leurs lunettes, comme pour retirer leur visage et du coup leur identité, Junior les voit tout simplement disparaître - ainsi que le besoin qui justifiait leur présence, résolu par le changement de statut, lors d'une curieuse inversion des causes et des conséquences.

Junior n'est jamais appelé nerd par les personnages qui l'entourent - Bill parle vaguement d'un "*autre genre*" ("*a different type*"). Visuellement, en revanche, la figure du nerd est déjà solidifiée, séparée du *schlemiel* à qui de nombreuses caractéristiques sont empruntées. Junior ne doit pas son infériorité à ses origines : il est trop enfantin, trop féminin, plutôt que juif et pas assez masculin. Jerry Lewis, en développant ce personnage de film en film, choisit de l'appeler "The Idiot"<sup>611</sup> ou "The Kid"<sup>612</sup> : les parentés deviennent ici celles de Shakespeare et Chaplin, pour former un personnage pris entre culture anglo-saxonne et culture juive. Nous retrouverons ces aspects chez les nerds des années 80 à 2000. *That's My Boy* impose également un nouveau modèle narratif, en déplaçant le *schlemiel* vers le contexte de l'université, faisant alors de lui un jeune adulte, presque un adolescent. Plus encore que les contextes scolaire ou universitaire, c'est l'opposition du nerd potentiel à un champion de football qui va devenir de plus en plus fréquente, jusqu'à devenir un cliché des films hollywoodiens, qui opposeront *ad nauseam* les nerds, les sportifs dits *jocks* et leurs fiancées pom-pom girls. Avant de nous intéresser à cette formulation plus proche du cœur de notre sujet, nous devons relier le début de carrière de Jerry Lewis aux formulations plus tardives, et plus largement pérennes de ce nerd-*schlemiel* maintenant hybride.

### 1.3 L'héritage du Dr. Jekyll dans les deux versions de *The Nutty Professor*

Les *schlemiels*, rapprochés des nerds grâce aux interprétations de Jerry Lewis, ne sont pas totalement étrangers à l'héroïsme. Bien au contraire, ils semblent convoquer en

---

<sup>611</sup> En soi, la figure de l'idiot, indépendamment de la terminologie utilisée par Lewis pour caractériser ses personnages, relève d'un stéréotype différent du *schlemiel*, ou, si l'on veut, d'une autre branche du même arbre généalogique. Plus récemment, cette lignée a été prolongée par Jim Carrey (qui réactualise la figure, du côté du burlesque de *Dumb & Dumber* en 1994 au plus récent *Mr. Popper's Penguins*), et les frères Farrelly (très souvent avec le même Jim Carrey, ou pour *Stuck on You*).

<sup>612</sup> KRUTNICK Frank. Jerry Lewis: The Deformation of the Comic. *Film Quarterly*, 1994, p. 14.

permanence cette figure, qui n'est qu'une des formes de l'altérité avec laquelle ils tentent perpétuellement de négocier. Les nerds, après les *schlemiels*, entretiennent donc une relation de proximité avec l'idée d'héroïsme, mais aussi avec ses images - principalement l'image du corps. Entre le corps possédé et le corps désiré, se tisse un trajet qui pourrait être héroïque, mais qui ne sera, nous le verrons, que rarement réalisé. Cette idée du regard comme modalité du désir constitue déjà un des fondements du film d'Action, qui montre des corps à imiter, mais aussi potentiellement à posséder. Les films de ce genre engagent en effet le désir du spectateur sur deux plans : ce peut être le désir érotique du spectateur pour l'acteur, mais de façon plus cruciale, c'est aussi le désir d'être le héros, de vivre le récit au travers d'un corps capable, refusant les limites. *The Nutty Professor* (en français *Docteur Jerry et Mister Love*) reprend cette question de l'écart entre corps vécu et corps désiré.

### 1.3.1 LA VERSION DE JERRY LEWIS : WINNER & LOSER EN UN SEUL CORPS

Comme *That's My Boy*, *The Nutty Professor* présente un transfuge de *schlemiel* dans le cadre scolaire - cependant, le personnage principal n'y est pas étudiant, mais enseignant. Jerry Lewis incarne là le professeur Kelp (littéralement : le professeur Varech) - dont le nom est en soi peu engageant<sup>613</sup> (fig. 89.1).

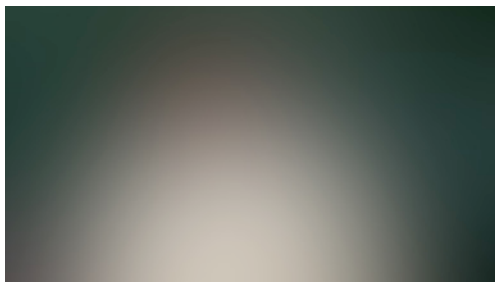


fig. 89.1

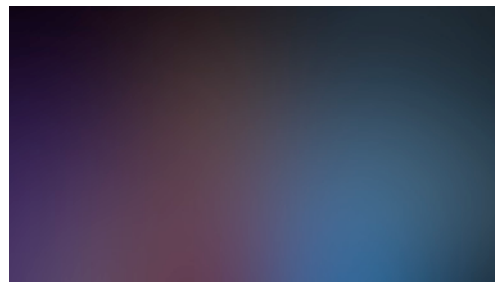


fig. 89.2

fig. 89 : Le professeur Kelp se transforme en Buddy Love grâce à une potion de son invention dans *The Nutty Professor* (1963).

Celui-ci porte tous les attributs physiques du nerd : il porte bien entendu des lunettes, ses cheveux sont gras, ses dents proéminentes. À ces aspects physiques peu amènes,

<sup>613</sup> Ce nom d'algue peut autant évoquer sa profession (il est professeur de sciences), que la chose elle-même, flasque et peu appétissante.

s'ajoutent une posture recroquevillée, un timbre de voix nasillard et une parole lénifiante qui provoque l'endormissement de ses étudiants. Enfin, comme si ces stigmates n'étaient pas suffisants, le personnage bégaye, à la plus grande exaspération de ceux qui l'entourent. Suite à une nouvelle humiliation, Kelp va inventer une potion grâce à laquelle il se transforme en Buddy Love, *alter ego* dont le corps et l'attitude lui sont opposés en tous points. Alors que Kelp possède un physique disgracieux, Love (dont le nom est sans ambiguïté) est séduisant et apprêté. Il sait se servir de son corps, pour séduire les dames ou chanter dans un night-club : sa confiance en lui, cependant, le rend particulièrement odieux (fig. 89.2). Comme dans la nouvelle de Robert Louis Stevenson (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, paru en 1886), le passage entre les deux identités devient de plus en plus fréquent, et Kelp a du mal à contrôler les transformations, ainsi qu'à vivre deux vies parallèles. Alors que Buddy Love doit chanter devant les membres de l'université lors d'une fête, les effets de la potion soudainement se dissipent, révélant ainsi la véritable identité du séducteur. Cette transformation prend des allures de régression, et même presque d'un vieillissement accéléré<sup>614</sup>. Kelp doit faire face à ses étudiants, et confesse enfin la supercherie. Il reconnaît que sa tentative était vouée à l'échec, et affirme la nécessité de s'accepter lui-même pour être aimé, au lieu de chercher à changer. Ainsi réconcilié avec sa véritable identité, son statut de nerd, Kelp épouse une étudiante, Stella Purdy, et décide de commercialiser sa potion.

La reprise du schéma narratif de *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* implique plus de modifications que le seul ajout d'un *happy end* : ce sont les principes de la schize qui font l'objet d'une inversion. Dans la nouvelle originale de Stevenson comme dans l'adaptation cinématographique de Rouben Mamoulian, le docteur Hyde cède à toutes ses pulsions, libéré de la morale et de la culpabilité du docteur Jekyll. Le récit présente Hyde comme un monstre, en actes comme en apparence. Dans cette version filmée de 1931, le docteur présente ainsi des traits simiesques, auxquels s'ajoute une abondante pilosité faciale. Jerry Lewis inverse quant à lui les termes de l'équation. Le corps indésirable, repoussant, est celui de Kelp. Si le comportement de Love, obscène et tonitruant, fait bientôt problème, il n'en reste pas moins que son apparence est plus amène : si le Dr. Jekyll refuse de se faire détruire par Hyde, dans ce cas, il semble que Kelp ne verrait pas d'inconvénient à conserver l'apparence de Love. Le récit de référence repose sur la rupture accidentelle entre deux personnalités, et leur impossible

---

<sup>614</sup> Le nerd, en plus d'être pris dans un réseau de problématiques raciales et sexuelles, présente également des paradoxes en termes d'âge - nous y reviendrons dans ce chapitre.

réconciliation. Lorsque cette structure narrative migre dans *The Nutty Professor*, cette nécessité est tempérée. Autrement dit, lorsque Kelp renonce à Love, il doit aussi renoncer à un corps amélioré dont il ne fera plus l'expérience.

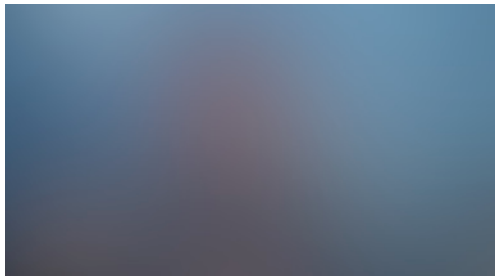
Jerry Lewis poursuit ainsi le schéma narratif qui était déjà celui de *That's My Boy*, et qui sera souvent reformulé, autour de personnages de nerds : le *récit d'acceptation*. Dans ce type de scénario, le nerd apprend à s'accepter lui-même, et en retour, trouve sa place dans la société. Ce seront les arcs narratifs de *Weird Science* (John Hughes, 1985), ou encore de *The Breakfast Club* (avec quelques réserves, nous y reviendrons). Au cours des années 80, cependant, ce type de récit est très fréquemment contaminé et parfois même remplacé par son alternative, *le récit de vengeance*, dans lequel les nerds s'en prennent à ceux qui les ont jusqu'ici opprimés. Les deux films de Jerry Lewis que nous avons ici analysés présentent une pureté rarement renouvelée dans le récit d'acceptation : dans le cas de *The Nutty Professor*, le discours final de Kelp pointe d'abord ses erreurs, mais ne remet pas en cause les humiliations qu'il a subies. Son "succès" est ensuite couronné par l'amour que lui porte Stella Purdy, une étudiante blonde qui renvoie au stéréotype de la "*all-American girl*"<sup>615</sup> : la relation amoureuse participe alors d'un respect des conventions qui permet l'acceptation. Le discours du film est à cet égard ambigu : il se termine certes sur une note positive, grâce au plaidoyer de Kelp. Le spectateur peut avoir l'impression que le film prend le parti du professeur, plutôt que celui de son *alter ego* envahissant et orgueilleux. Mais comme souvent dans les films hollywoodiens, la fin rétablit *in extremis* une morale que le reste du film contredit.

Le corps de Kelp est en effet le sujet de moqueries, puisqu'il présente une physiologie grotesque, objet de diverses avanies. Une des premières scènes présente ainsi le personnage dans une salle de gym, où il espère se forger un corps plus imposant. La salle de musculation n'est pas, nous l'avons vu, un lieu anodin dans le cinéma hollywoodien, dans la mesure où elle se rapporte aux corps musclés et à partir des années 80 à la culture qui entoure ceux-ci, le bodybuilding. Nous avons évoqué le fait que la salle de gym s'éclipse du champ de la représentation, à mesure que les corps musculeux s'imposent visuellement. La salle de gym, en tant que lieu, regagne une

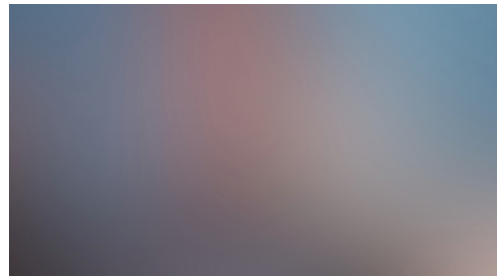
---

<sup>615</sup> Jon Stratton repère l'usage d'une telle figure dans *There's Something About Mary*, où Mary est finalement séduite par le personnage de Ben Stiller, un nerd-*schlemiel* qui rappelle quelque peu le professeur Kelp. Même si les deux personnages sont blancs, une différence dans l'ethnicité, jamais affirmée, est cependant suggérée, dans *The Nutty Professor* comme dans ce dernier exemple ; STRATTON Jon. op. cit., p. 5.

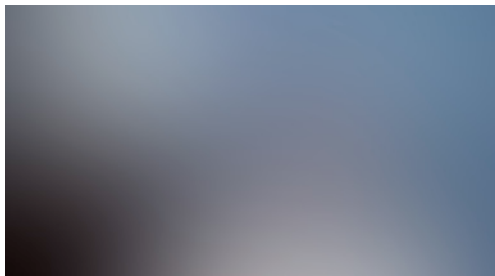
présence visuelle dans les récits de nerds. Elle représente un espace fantasmatique, dans lequel les nerds, ou avant eux les *schlemiels*, projettent la possibilité d'un changement de personnalité, médiatisé par le corps. Encore une fois, les récits dits "*highschool narratives*" des années 1980 à 2000 adopteront une posture plus cynique. Dans ceux-ci, nous voyons les nerds lutter pour survivre aux cours d'éducation physique, ou tenter d'échapper à ceux-ci par tous les moyens (de *Weird Science* à *Harold*). Dans *The Nutty Professor*, les instruments de musculation, cette fois bien visibles, constituent de véritables instruments de torture, que le nerd tente de dominer, dans l'espoir d'améliorer sa condition physique (un espoir que les nerds des années 1980-2000 ne cultivent même plus). Ces instruments distendent le corps, au lieu de lui faire gagner le volume espéré.



*fig. 90.1*



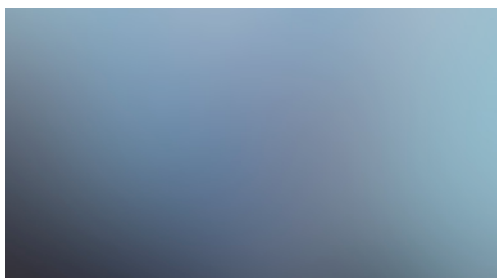
*fig. 90.2*



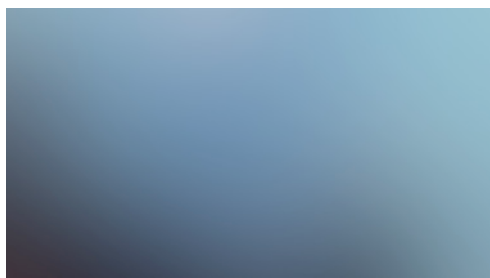
*fig. 90.3*



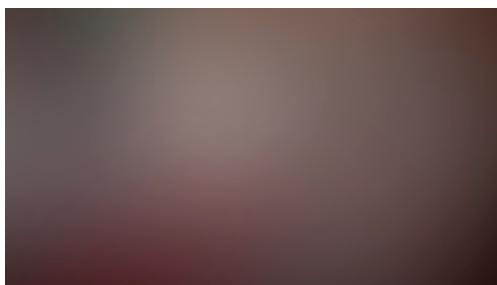
*fig. 90.4*



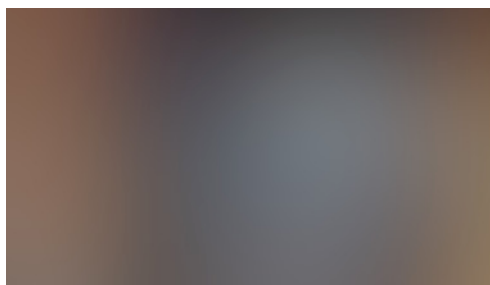
*fig. 90.5*



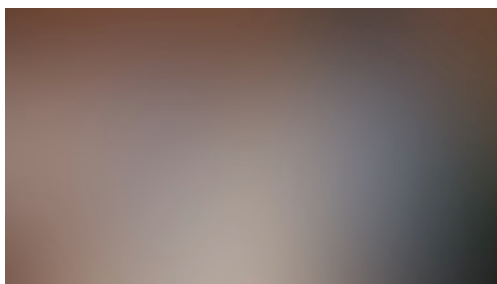
*fig. 90.6*



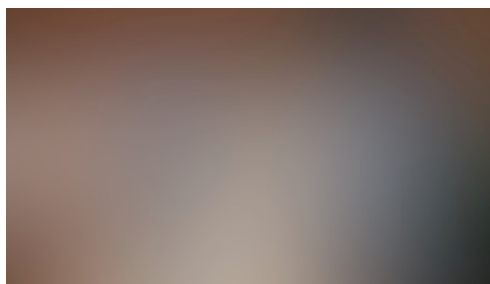
*fig. 91.1*



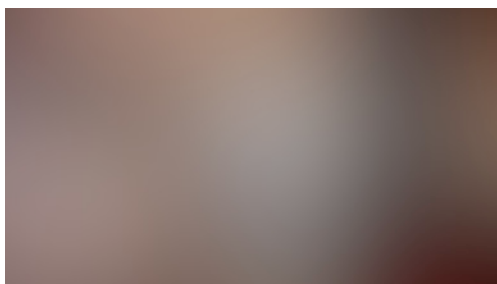
*fig. 91.2*



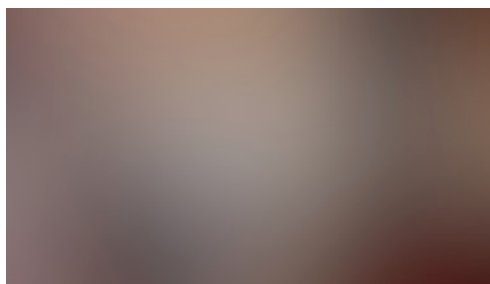
*fig. 91.3*



*fig. 91.4*



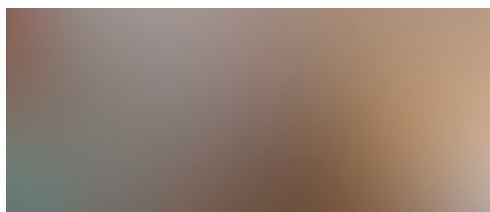
*fig. 91.5*



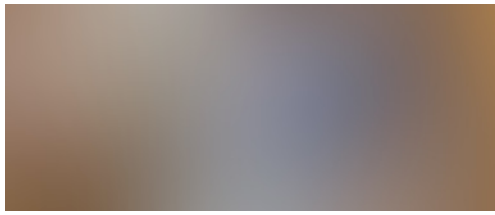
*fig. 91.6*



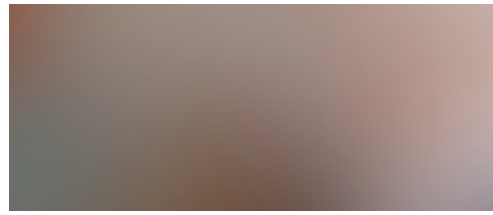
*fig. 92.1*



*fig. 92.2*



*fig. 92.3*



*fig. 92.4*

*fig. 90, 91, 92 : Les nerds sont continuellement placés en situation d'échec dans les salles de gym.*

*fig. 90 : Woody Allen tente d'allier travail de bureau et activité physique dans Bananas.*

*fig. 91 : Le professeur Kelp tente d'améliorer sa condition physique dans The Nutty Professor.*

*fig. 92 : Superman joue à paraître faible dans la peau de Clark Kent (Superman IV). Voir le détail de ces scènes dans les annexes, p. 726-728.*

---

La première incursion du professeur Kelp dans une salle de sport est très courte : il renonce d'emblée devant la taille herculéenne des sportifs qui peuplent le lieu. Rattrapé par un entraîneur, il décide de tenter sa chance (*fig. 91*). L'entraîneur, cependant, commence par lui faire remarquer qu'il doit enlever ses lunettes pour s'entraîner. Kelp se livre alors à une sorte de chorégraphie, une suite de gestes qui dissocient les lunettes du corps, tout en affirmant leur absolue nécessité. Il cherche spontanément à mettre ses lunettes dans la poche de sa chemise, mais le sweater qu'il porte en est démunie : les vêtements de sport eux-mêmes deviennent inadéquats quand le *schlemiel* (ou nerd, dans ce cadre, les termes devenant quasiment équivalents) les porte. L'entraîneur propose donc au professeur de mettre ses lunettes de côté, et celui-ci se retrouve seul, rendu quasiment aveugle par cette dépossession. Ses essais seront donc naturellement infructueux : il utilise les appareils d'une manière inepte, ou, malchanceux, ceux-ci se détraquent instantanément lorsqu'il les touche.

Lors d'une deuxième scène, un haltérophile, agacé par ses questions, lui place ses haltères entre les mains. L'appareil détend les bras de Kelp comme s'ils étaient constitués de caoutchouc : ses mains, dans un esprit proche du *cartoon*, atteignent alors ses pieds. Woody Allen propose une scène aux intentions similaires dans *Bananas* (1971). Son personnage, Fielding Mellish, met au point un appareil de gym intégré à un bureau pour les hommes d'affaires pressés. Le siège peut servir de rameur, les tiroirs sont équipés de poids, et un panier de basket-ball couronne le tout. Lors de la démonstration devant de potentiels acheteurs, Mellish est littéralement vaincu par son invention, qui le cogne, le tord et le malmène de toutes parts (*fig. 90*). Enfin, dans *Superman IV: Quest for Peace*, le spectateur assiste à une scène se déroulant dans une salle de gym, faisant clairement référence à *The Nutty Professor* de Jerry Lewis (*fig. 92*). Comme dans la scène de référence,



Clark Kent, accompagné par une collègue de travail sportive, est malmené par les appareils de gymnastique, et raillé par son professeur. La différence est cependant de taille : Kent fait *semblant* d'être faible, pour correspondre au personnage de journaliste maladroit qu'il s'est construit. Dès que sa collègue l'abandonne, il soulève sans peine les haltères qu'il prétendait ne pouvoir décoller du sol, pour les lancer prestement au professeur surpris.

Dans l'ensemble de ces cas, la salle de gym a pour fonction de signaler l'impossible mobilité du nerd. Il peut s'agir, littéralement, d'une mobilité physique, que le corps du nerd n'arrive jamais à mettre en place ; secondement, la mobilité *sociale* manque au nerd, maladroit dans sa gestion des relations humaines. Pour revenir sur les corps musclés et leur contraire, il est intéressant de remarquer que plus un acteur a apparemment eu recours à la musculation, plus le lieu est absent de la représentation finale. En revanche, les nerds, interprétés par des acteurs frêles (ou voûtés et habillés dans des vêtements larges pour donner cette impression), rencontrent sans cesse cet espace de défaite : lieu du corps en mouvement, la salle de musculation *immobilise* le nerd. Nous pourrions nous attendre à ce que la qualification du muscle comme artifice desserve les héros musclés : c'est tout le contraire qui se produit.

La dichotomie qui oppose Kelp à Buddy Love illustre donc les formes extrêmes de la masculinité américaine, entre un corps défait et sa version accomplie, héroïque. Habituellement, cette démonstration, par exemple dans *That's My Boy*, nécessitait encore *deux* corps : un pour le héros, et un autre pour son antithèse. Dans *The Nutty Professor*, fidèle en cela à la nouvelle de R. L. Stevenson, Jerry Lewis incarne à la fois le modèle et le contre-modèle de la masculinité américaine. Désirable et indésirable sont alors condensés dans le même corps, autrement dit, la même enveloppe prend deux sens différents selon les gestes, les mots, et les attitudes qui sont les siens - en cela, le récit du double métaphorise la relation au corps qui existe entre le personnage et l'acteur<sup>616</sup>. Mais si deux identités habitent dans le même corps, c'est qu'entretemps un corps a disparu : celui de l'Italo-Américain Dean Martin (Dino Crocetti, donc). Alors que Laurel et Hardy représentaient une séparation du personnage de slapstick en deux parties<sup>617</sup>, nous assistons dans ce cas à la réunion, dans un même corps, des deux entités qui formaient un duo comique. Après des années de carrière commune, Jerry Lewis prend non

---

<sup>616</sup> Cf. BERTHET Frédérique. Les figures du double au cinéma. *Imaginaire et Inconscient*, 2004, p. 228.

<sup>617</sup> DALE Alan S. op. cit., p. 194-95.

seulement un contrôle de plus en plus large sur les productions dans lesquelles il joue<sup>618</sup>, mais s'approprie la persona de Dean Martin, qu'il incarne et fait sienne. La ressemblance de Buddy Love au célèbre membre du Rat Pack n'aura en effet échappé à personne. Cette interprétation a vigoureusement été rejetée par Lewis dans son autobiographie<sup>619</sup>. L'analogie est pourtant flagrante, et peut relever simultanément d'un hommage et d'une réappropriation quelque peu cannibale : en "absorbant" son autre, Lewis résout, au niveau de l'acteur, ce que les personnages de *schlemiels* ne parviennent jamais à accomplir : être deux choses à la fois, être un personnage falot tout en conservant la possibilité de devenir séduisant.

Ce paratexte ne tient pas seulement de l'anecdote. Une tentative de distanciation similaire est lisible chez Woody Allen. Alors que Lewis refuse de reconnaître que son interprétation dans *The Nutty Professor* relève d'une appropriation du corps de l'autre, et donc du corps plus viril de l'Italo-Américain, Woody Allen établit dans son discours médiatique une stricte différence entre son être de *schlemiel* à l'écran et son identité "à la ville". Il déclare, dans une interview récente conduite par Terry Gross pour la National Public Radio :

*Je n'ai jamais été celui que les gens croyaient que j'étais. J'ai commencé comme comique à Greenwich Village, et les gens pensaient que j'étais une sorte de beatnik, une sorte d'intellectuel fumeux. Mais rien de tout cela n'était vrai. Je n'ai jamais vécu dans le Village, j'ai toujours vécu dans un beau quartier à Manhattan. Je n'ai jamais été un intellectuel, je n'ai jamais été intéressé par les trucs d'intellectuel. [...] J'étais un petit garçon très athlétique, et pas un solitaire, ou un loser, j'étais toujours pris en premier dans les équipes [...] J'aurais voulu jouer de manière professionnelle au base-ball, j'ai gagné des médailles d'athlétisme [...] [Les gens] m'imaginent comme un rat de bibliothèque, à cause de mes lunettes noires et épaisses...*<sup>620</sup>

---

<sup>618</sup> En devenant réalisateur, acteur, producteur, Lewis s'est rapproché au fil de sa carrière du rôle de "réalisateur total" ; c'est d'ailleurs le titre de l'ouvrage qui a précédé la parution de sa biographie, *The Total Film-Maker* (1971) ; *ibid.*, p. 197 ; KRUTNICK Frank. *op. cit.*, p. 14-15.

<sup>619</sup> Cf. LEWIS Jerry. *Dr. Jerry et Mr. Lewis*. 1983. p. 194.

<sup>620</sup> "I was never who anybody thought I was, from where I started. I first started as a comic in Greenwich Village, people thought that I was at that time some kind of a beatnik, someone who was a kind of a mousy intellectual. None of those things were ever true. I never lived in the Village. I always lived in a very nice neighborhood, uptown in Manhattan. I was never intellectual, I was never interested in intellectual things. [...] I was always a very athletic little boy, never a loner, or a loser, always the first picked on any team [...] I was interested in playing professional base-ball. I won track medals. [...]"

Woody Allen met donc à distance le type de personnage récurrent qui apparaît dans ses films, tandis que Jerry Lewis refuse de replacer *The Nutty Professor* dans le contexte de son histoire professionnelle : dans les deux cas, bien que de façons différentes, les acteurs complexifient encore un peu plus cette question du double qui lie imparfaitement le *schlemiel* au héros. Par leurs discours respectifs, ils revendiquent ce qui au fond est plus héroïque encore que le corps : la mobilité d'une identité à l'autre. Nous verrons, dans un chapitre ultérieur, que c'est ce chemin de traverse qui lie le nerd au héros, ainsi que les trajets qu'il occasionne qui posent problème dans la relation d'un personnage à son Autre. Pour le moment cependant, il nous faut nous pencher sur une formulation peut-être marginale de ce duo héros / nerd, telle qu'elle a été proposée par Eddy Murphy en 1996. Ce film nous permettra d'engager la question du nerd, plus avec la seule ethnicité juive, mais avec la problématique plus large de la race telle qu'elle peut se poser aux États-Unis et à Hollywood plus particulièrement.

### 1.3.2 LA VERSION D'EDDY MURPHY : UNE FORMULATION AFRO-AMÉRICAINE DU NERD

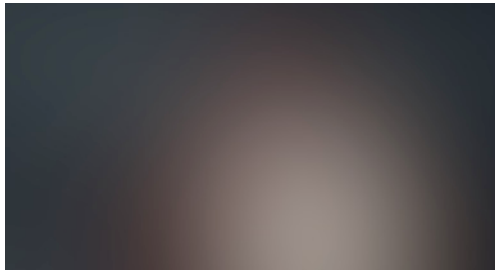
L'opposition d'un personnage au déterminisme de son propre corps constitue également le thème principal de *The Nutty Professor* (1996), remake du film original de Jerry Lewis, où le personnage du professeur malhabile est interprété par Eddy Murphy. La disgrâce physique, chez le héros noir, prend la forme d'une obésité morbide : le changement de race s'accompagne d'un retournement de la physicalité, à l'opposé du corps frêle traditionnellement associé au nerd. Eddy Murphy y incarne aussi un professeur d'université, dont la recherche concerne la mise au point d'un produit de régime miracle. Les effets de cette dernière vont reproduire l'action de la "potion" de Kelp. L'originalité du film repose sur les multiples interprétations d'Eddy Murphy, qui, incarne non seulement Sherman Klump (substitut de Kelp) et son double Buddy Love, mais aussi tous les membres de la famille du professeur, obèses eux aussi. La domination de l'individu par son corps, déjà explorée par Jerry Lewis est ici entièrement traitée sous l'angle de la faim, tantôt littérale (les appétits démesurés de Klump pour les sucreries), tantôt imagée (le désir sexuel inextinguible de Love). Cette reformulation du récit, dont

---

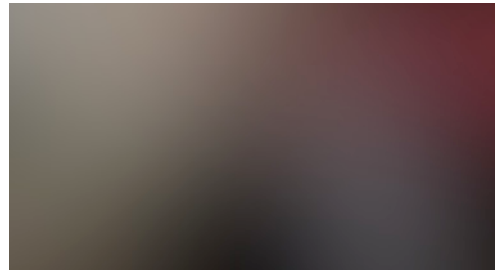
[People] think of me as a book worm, because I have these big black glasses...", notre retranscription : GROSS Terry, Will the Real Woody Allen Please Stand Up? National Public Radio [ en ligne ]. Émission Fresh Air from WHYY, 15 juin 2009.

la majorité des scènes repose sur une série de gags scatologiques ou graveleux, a été perçue comme une copie vulgaire de son original. Sexe et nourriture constituent en effet les deux faces d'un appétit monstrueux partagé par les deux facettes du personnage d'Eddy Murphy. Ces énergies, en excès, se déploient sur le mode du spectacle : cris, rires hystériques et flatulences constituent, entres autres, les moyens qu'utilise Eddy Murphy sans relâche pour présenter des corps saturés, débordant leurs propriétaires.

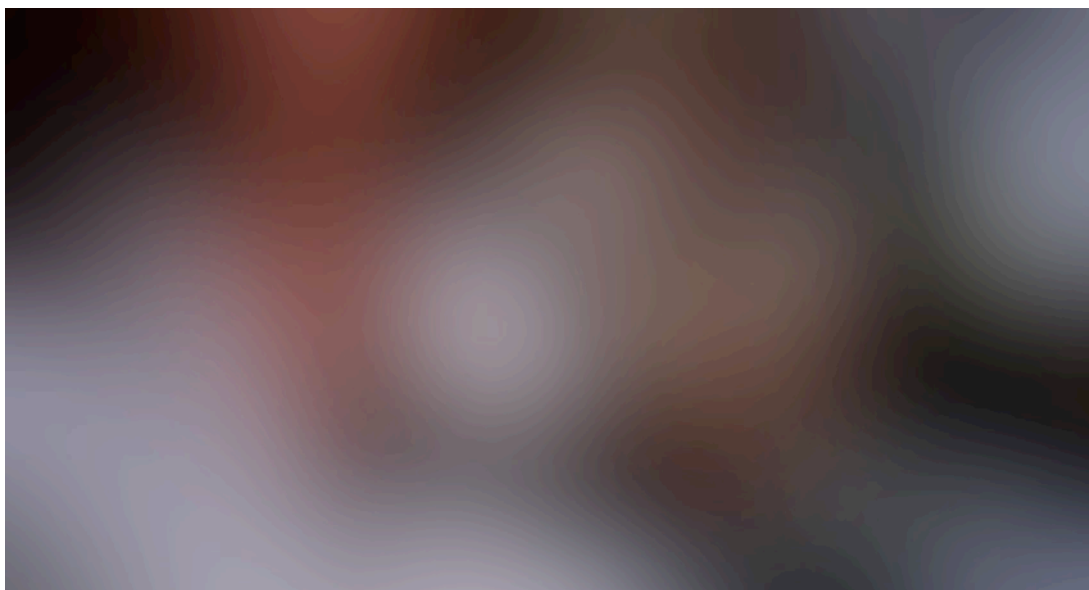
Un régime d'oppositions strictes caractérise encore les personnages : Klump, obèse et maladroit (*fig. 93.1*), s'oppose à Love, musclé et séduisant (*fig. 93.2*).



*fig. 93.1*



*fig. 93.2*



*fig. 93.3*

*fig. 93 : Eddy Murphy dans The Nutty Professor, deux identités pour un corps cartoon.*

---

La transformation requiert davantage qu'un maquillage, ou un changement de posture : l'usage d'un costume ("*fat suit*") a visiblement été nécessaire. En changeant d'identité, Klump change aussi, et c'est original, de *volume*. Son corps semble donc se dégonfler, mais aussi se regonfler, à chaque fois qu'il passe d'un avatar à l'autre. Cette stratégie

permet d'ailleurs de détourner quelques moments iconiques du cinéma, presque sur le mode de l'horreur : comme Hulk, Love déchire ses vêtements lorsque le corps originel, celui de Klump, se rappelle à lui et que la transformation s'amorce malgré sa volonté. L'image du vêtement déchiré, trop petit pour contenir le corps musclé, constitue une des icônes de l'héroïsme<sup>621</sup> : ici, son sens est inversé puisque le corps est non seulement trop gros pour le vêtement, mais aussi au regard des normes sociales. Un autre point marquant du passage entre les deux corps se lit au niveau des mains. Alors que le corps de Love semble normal, ce sont elles qui les premières reprennent leur corpulence naturelle. Démesurées, ces mains pataudes, aux doigts hors échelle par rapport au reste du corps, rappellent les mains gantées, rondes à cause de leur schématisation, des personnages de *cartoon* (fig. 93.3). L'affinité n'est pas seulement visuelle : l'argument même du film, qui consiste à employer un même acteur pour jouer plus de sept personnages, tient de cette "*prolifération du même*"<sup>622</sup> que Dick Tomasovic relève dans un épisode de Félix le Chat.

Là où *The Nutty Professor* s'intéressait aux deux personnages de Kelp / Love dans leurs rapports plus ou moins accomplis à la séduction, la version de 1996 s'attache à la sexualisation des personnages. Klump est défini comme un personnage asexué, détaché des questions de sexualité - il est clairement dit qu'il est vierge. Transformé en Buddy Love, ce rapport à l'énergie sexuelle s'inverse et devient débridé. Lorsque la mutation s'effectue pour la première fois, Love s'exclame, incrédule : "*Je peux voir ma bite !*" ("*I can see my dick!*"). Il faut ici faire abstraction de la vulgarité de la remarque, et de l'usage finalement assez littéral des stéréotypes liés aux personnes obèses, pour remarquer que le nerd, malgré le changement de race et de corpulence, est toujours lié aux questions de regard. Ce n'est pas tout le corps qui est invisible, seulement les parties génitales - Klump est déssexualisé parce qu'il ne se voit pas, la taille de son corps l'empêche d'en percevoir les contours. Dans ce retournement, le film ramène de façon assez hypocrite les difficultés du nerd à la perception qu'il a de lui-même, comme si les humiliations subies résultaient de son incapacité à s'accepter tel qu'il est. Sur le plan de l'image, cette absence de sexe achève de rapprocher Klump d'un personnage de dessin animé. C'est là tout le paradoxe du personnage qui souffre à la fois de la volumétrie de son corps (un corps obèse), et de sa platitude, telle une figurine de dessin animé.

---

<sup>621</sup> Nous aurons l'occasion de revenir sur cette scène emblématique, et surtout d'analyser la version qui en est proposée dans *Spider-Man II* (2004).

<sup>622</sup> TOMASOVIC Dick. *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*. 2006, p. 10. On trouve d'ailleurs un système similaire dans un film de Jerry Lewis, *The Family Jewels* (1965), dans lequel ce dernier interprète lui aussi pas moins de sept personnages.

La version du personnage interprétée par Eddy Murphy permet toutefois d'introduire un troisième terme dans la dichotomie qui oppose Buddy Love (et avec lui tous les personnages de séducteurs, toutes les figures de l'aisance sociale) et les Kelp / Klump (et avec eux toutes les occurrences de nerds) : l'acteur. Chacune des deux versions du film pose la question de la place de l'acteur entre ces deux personnages : de quelle personnalité est-il le plus proche ? Il semble évident qu'Eddy Murphy est physiquement plus proche de Buddy Love, puisque pour interpréter Klump, il doit être déguisé et subir de nombreuses étapes de maquillage. Ce n'est pas seulement le corps, mais l'aisance du mouvement, le registre des expressions faciales rappelant *Beverly Hills Cop* qui achèvent de situer Eddy Murphy du côté du séducteur plus que du nerd. Cela est particulièrement significatif, car si les films cités prennent le parti des nerds, les acteurs, eux, par leur corps même, prennent leurs distances avec ce type de personnages. Une même séparation caractérise la relation de Jerry Lewis au personnage du professeur Kelp. Lewis a tenu des discours contradictoires sur le personnage de Buddy Love, révélateurs de sa relation ambiguë au personnage. S'il a affirmé à demi-mot à Robert Benayoun s'être inspiré de Dean Martin pour façonner Buddy Love<sup>623</sup>, il affirme plus tard que Buddy Love tient de lui-même, ou plutôt de son antithèse<sup>624</sup> - une manière d'aller contre la persona définie tout au long de sa carrière, et pas seulement, loin s'en faut, dans *The Nutty Professor*. Si nous admettons que Murphy et Lewis sont personnellement plus proches de leurs incarnations respectives de Love, il faut en déduire que le trajet qui relie les héros aux nerds se double du même jeu de correspondances en ce qui concerne l'acteur.

Lewis se déclare héroïque à la ville en affirmant sa proximité avec le séducteur Love, mais pose dans le même temps sa maléabilité : les héros peuvent, nous le verrons, ponctuellement se déguiser en nerds, utiliser l'identité du nerd comme *masque*. Par contre, nous devons aussi nous rappeler que cette mobilité n'est pas aussi évidente dans le sens inverse : les nerds n'ont pas le loisir de devenir des héros, même si leurs tentatives sont nombreuses et constituent une part majeure des récits qui les mettent en scène. Un nerd ne peut donc pas devenir un héros, et un acteur ayant une persona de nerd ne peut interpréter des héros. Évoquons seulement deux exemples : au cours des années 80, Rick Moranis s'est quelque peu spécialisé dans les rôles de nerds, dans les franchises *Honey...* (*Honey, I Shrunk the Kids* en 1989 ; *Honey I Blew Up the Kid* en 1992) et *Ghostbusters* (1984) :

---

<sup>623</sup> BENAYOUN Robert. op. cit., p. 110.

<sup>624</sup> "Je me souviens avoir eu affaire à toutes sortes de gens, et les avoir fondus en un seul personnage : le résultat fut Buddy Love. Je l'ai immédiatement détesté, je n'arrivais pas à le jouer", ibid., p. 232.

il n'a en revanche jamais interprété de héros. Cependant, des acteurs dont la persona est davantage proche de l'héroïsme sont beaucoup plus mobiles. Pensons à Bruce Willis, revenu à la comédie dans *Death Becomes Her* (1992), pour y jouer un loser, ou à Pierce Brosnan, associé à James Bond et plus largement au film d'aventure, qui incarne un personnage entre nerd et savant fou dans *Mars Attacks!* (1996). Les règles de mobilité (d'un rôle à l'autre) qui régulent les positions respectives de héros et de nerd sont en quelque sorte applicables aux acteurs eux-mêmes : une persona de héros reste malléable, une persona de nerd est un carcan dont il est difficile de s'extraire.

## Conclusions : nerds, *schlemiels*, héros : des espaces de négociation

Le terme de nerd, dont nous sommes partie, offre une grande diversité de définitions, probablement parce qu'il est soumis à la versatilité des usages. "Nerd", c'est d'abord une façon d'interpeller, voire même d'insulter et de situer l'autre. En effet, lorsque le terme est apparu, il ne s'agissait pas encore d'une identité que qui que ce soit aurait souhaité s'approprier. Le statut de nerd se situe au croisement entre un corps déficient, ou perçu comme tel, et la position sociale qui en résulte. Le nerd est le plus souvent un homme blanc, mais possède un statut de minorité, en raison de son corps trop différent de la norme. Nous verrons par la suite que le nerd a été analysé comme moyen, pour les hommes blancs, de récupérer la position de victime traditionnellement accordée aux minorités noires et latinos (pour ne citer qu'elles). Il n'est donc pas fortuit que le nerd ressemble fortement au stéréotype du *schlemiel* - tel qu'il peut être vu dans certaines caricatures racistes, ou dans les représentations ironiques que les juifs offrent d'eux-mêmes dans la tradition du stand-up, dès les années 20<sup>625</sup>. Mais le nerd fait plus que *ressembler* au *schlemiel* : il hérite, en plus de caractéristiques visuelles (corps frêle, cheveux noirs, dents proéminentes, et surtout, les lunettes) du mal-être de ce dernier.

Personnage blanc qui ne connaît pas le privilège de sa race, décalé par son ethnicité revendiquée (Woody Allen) ou supposée (Jerry Lewis), le nerd héritier du *schlemiel* présente une masculinité déficiente. C'est là le terrain commun défini par Allen et Lewis : ils présentent des hommes maladroits, souffreteux, incapables de séduire ou même de maîtriser les bases de la communication interpersonnelle. Rongés par une haine ou un

---

<sup>625</sup> Pensons à Jack Benny, actif des années 30 aux 60 sur des médias variés (télévision, radio), ou encore à Milton Berle.

dégoût d'eux-mêmes, les *schlemiels*, puis les nerds n'auront de cesse de vouloir sortir de leur peau. Tous les moyens sont mis à l'épreuve : tenter d'augmenter le corps (par la musculation, soudainement revendiquée, malgré l'absence de résultats), ou, plus radicalement, d'en changer. Le nerd n'existe que dans ce rapport conflictuel au corps de l'autre, plus précisément, au corps "réussi" de la masculinité blanche dominante. Chez Allen, cet Autre existe sur le plan de l'image : il s'agit du héros de cinéma dans l'une de ses incarnations les plus mythiques (Bogart en Rick Blaine dans *Casablanca*). En même temps que Woody Allen réalisateur interroge les moyens de son cinéma au regard de la tradition hollywoodienne, particulièrement celle des genres historiques (film noir, romance), Woody Allen acteur questionne sa physicalité face à d'anciens modèles. Jerry Lewis formule quant à lui cette dichotomie en prolongeant la figure du double issu du slapstick. Le corps qu'il envie n'existe pas sur un écran, il se tient face à lui, tout en volume, inversant point par point chaque détail et aspect de son physique.

Le nerd, lui-même, est une image. Il est même réductible à la forme emblématique, monochrome, de ses épaisses lunettes noires. Dans les récits, la présence de ces lunettes est justifiée : comme le corps est dysfonctionnel, il est normal que les yeux le soient aussi, et qu'ils aient besoin d'être appareillés. Même avec ses lunettes, le nerd arrive à se cogner, à mal interpréter une situation : en d'autres termes, il *voit mal*, malgré cet effort de correction. Pourtant, il est aussi à l'origine d'un regard cette fois puissant, qui regarde avec envie cet Autre qu'il ne peut être. Une scène du film *Lucas* (1986) reprend de façon étendue cette problématique du regard associée au nerd, en s'attardant sur le regard fasciné du jeune Lucas sur sa voisine. Si le nerd possède une vision déficiente, il est entièrement soumis à cette vision, être regardant et jamais *actant*. La taille des lunettes semble signifier aussi cela : un regard monstrueux, tout à la contemplation. Alors que le héros reste du côté de la scène, vu par les spectateurs lorsqu'il réalise ses exploits, le nerd n'existe que dans cette dualité, dans l'étroitesse d'un champ-contrechamp qui l'oppose constamment au héros, ou à tout le moins à un personnage plus séduisant.

Les nerds-*schlemiels* possèdent des corps impropres à fonctionner dans l'action, et aussi comme objets du regard : enfin, les espaces même dans lesquels ils se trouvent les piègent. Cette déconstruction globale du corps se produit de préférence dans certains lieux : la salle de gym tient ce rôle, mais aussi la plage<sup>626</sup> et la piste de danse. Plus généralement, c'est donc la présence du personnage dans le champ qui fait problème. Le

---

<sup>626</sup> L'incompatibilité du corps avec le contexte de la plage est également un sujet classique des récits qui mettent en scène des hommes juifs, pensons à la série télévisée *Curb Your Enthusiasm*, et aux épisodes "The Larry David Sandwich" et "The Thong" (entre autres).



nerd peine à utiliser son corps, souvent ramené lui-même à son statut d'image - dont nous sommes partie. Tel Zelig qui singe ceux qui l'entourent, mais qui ne *devient* jamais autre, ou tel Sherman Klump ramené à une existence de figurine<sup>627</sup>, les nerds sont prisonniers de leur devenir-image. Les héros, lorsqu'ils connaissent un traitement similaire, tirent de l'image sa capacité à devenir un modèle. Mais les nerds, êtres trop "voyants", trop soumis à leur propre regard, sont en retour invisibles : en cela, ils prolongent la condition de minorité des *schlemiels*, condamnés à devenir des images qu'on ne regarde pas.

## 2. UNE FIGURE DE L'APPRENTISSAGE : LE CONTEXTE DU LYCEE DANS LES *TEEN MOVIES*

La position de nerd, indésirable et marginale, va occuper une place plus importante dans les récits hollywoodiens. Progressivement, les nerds ne seront plus seulement dans la position de personnages martyrisés, qui cherchent à se faire oublier. Les nerds vont s'affirmer comme tels, parfois pour mieux se venger de leurs détracteurs. Au niveau de sa présence au cinéma, le nerd va quelque peu se détacher du *schlemiel*, tout d'abord parce qu'il ne sera plus systématiquement juif, mais aussi parce qu'il va changer de statut au cœur de la narration. Le nerd a une place subalterne dans les films interprétés par Woody Allen et Jerry Lewis, mais au niveau des films eux-mêmes, il occupe la place de personnage principal - son corps ridicule et maladroit s'illustrant alors dans le genre de la comédie.

À partir des années 80, le nerd va devenir un personnage secondaire dans le genre plus large du *youth film*. Certains de ces films, produits pour un public jeune fréquentant les multiplex, peuvent appartenir au genre de la comédie, mais reposent aussi sur d'autres formules génériques, souvent hybrides : *Sixteen Candles* est une comédie romantique, *The Breakfast Club* mélange drame et comédie, etc. Ces films, s'ils reposent sur une dynamique triangulaire (nerd, *jock*, *cheerleader* ou jolie fille) ne l'ont pourtant pas imposée. Ces stéréotypes sont déjà visibles dans le *College* de Buster Keaton réalisé en 1927 (fig. 94).

---

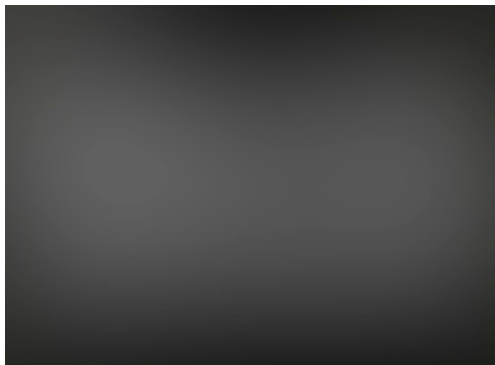
<sup>627</sup> Nous employons le terme en reprenant la définition élaborée par Dick Tomasovic, comme double "esseulé", in TOMASOVIC Dick. *Le corps en abîme*. op. cit., p. 59.



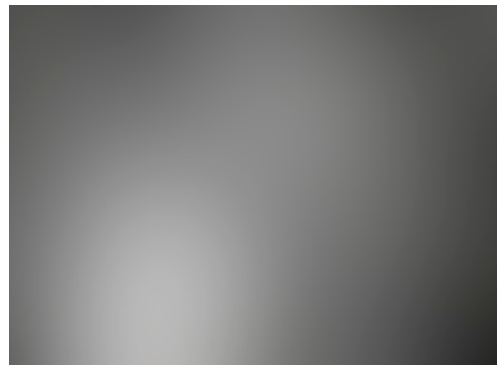
*fig. 94.1*



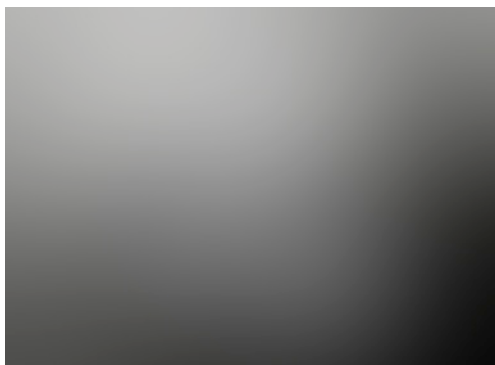
*fig. 94.2*



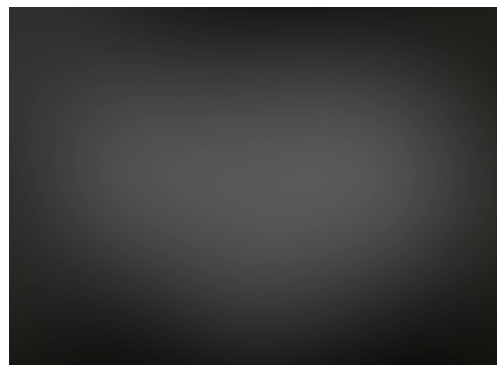
*fig. 94.3*



*fig. 94.4*



*fig. 94.5*



*fig. 94.6*

*fig. 94 : Dans College, le triangle amoureux qui associe le nerd, le jock et la jolie fille populaire est déjà en place.*

---

Dans ce film, l'acteur incarne un jeune homme, Ronald, qui finit son parcours au lycée et poursuit son cursus à l'université. Il est amoureux de Mary, la fille la plus populaire du lycée, mais celle-ci est également convoitée par Jeff Brown, désigné comme un "champion d'athlétisme". Lors de la cérémonie de remise des diplômes, Ronald remporte le prix d'excellence, et ne peut s'empêcher, dans son discours, d'égratigner les *jocks* en fustigeant leur manque d'intérêt pour les livres et la connaissance. Cet acte semble juste, car Ronald ne fait que répliquer aux multiples moqueries dont il est la victime, mais il

n'est guère apprécié de Mary qui lui lance : "*Ton discours était ridicule. Tout le monde préfère un athlète à un petit toutou pour professeur*". Elle lui annonce alors qu'elle ne changera pas d'avis sur lui tant qu'il n'aura pas revu son opinion sur les sportifs. Blessé, Ronald choisit la même université que Mary et décide de s'inscrire dans toutes les disciplines sportives, plutôt que de s'investir dans ses matières de prédilection.

Le cœur du film est ainsi formé par les échecs successifs de Ronald, qui donnent l'occasion à Keaton de développer tout un répertoire du corps burlesque. Le personnage a beau se documenter sur les sports qu'il doit pratiquer, il finit par empêcher ses co-équipiers de jouer : au base-ball, aucun poste, physique ou stratégique, ne lui convient ; s'il s'essaie à la course à pied, il est dépassé par des enfants qui jouent en marge de la piste ; au javelot, il a beau se courber pour prendre le l'élan, l'objet vient se planter à ses pieds ; enfin, il est malmené au saut en hauteur par une barre récalcitrante qui tombe, se brise, quand ce n'est pas Ronald lui-même qui, malgré un saut réussi, atterrit la tête la première dans la sable. Seul Jeff Brown est amusé par ce spectacle, tandis que Mary admire la détermination de Ronald. Lors de la scène finale, le personnage de Keaton finit par réaliser une performance acceptable en aviron. Cependant, c'est au cours de cette dernière compétition que Mary est séquestrée par Jeff Brown, qui veut qu'elle soit renvoyée de l'université pour qu'il puisse l'épouser. Semblant soudain libéré de sa maladresse, Ronald court jusqu'au dortoir de Mary, et utilise tous les talents liés à différents sports pour accélérer sa course. Il réussit finalement à sauver la jeune femme, et c'est lui que celle-ci choisit d'épouser.

Au-delà de cette structure triangulaire, *College* propose également un traitement intéressant du nerd sur le plan social. Issu d'une classe populaire, Ronald doit faire face au fossé qui le sépare de Mary sur ce plan. Alors qu'elle choisit sans difficultés d'intégrer l'université Clayton, Ronald doit trouver un emploi à mi-temps pour suivre le même chemin. Deux tentatives d'intégration professionnelle le mettent également en échec sur le plan physique. Dans le premier cas, il devient employé d'un drugstore, où son collègue fait preuve d'un véritable talent de jongleur pour mélanger les boissons. La tentative de Ronald pour imiter l'employé se révèle une catastrophe : il quitte précipitamment cet emploi lorsqu'il découvre que Mary est une habituée des lieux. Il trouve un autre travail, cette fois dans un restaurant qui cherche des employés de couleur. Il obtient la place grâce à un maquillage relevant du *blackface*. Nous aurons l'occasion de revenir sur cette pratique et sa signification, et plus largement sur la relation qu'entretiennent les nerds avec la figure de l'Afro-Américain. Ce dernier exemple montre que bien avant le cycle des *highschool movies*, et même avant les films de Jerry Lewis, la figure du nerd, si elle n'est

pas nommée comme telle, existe bel et bien au sein de la structure typique que constitue le triangle amoureux rassemblant le nerd, le *jock* et la jeune fille populaire.

Le nerd va plus tard s'imposer dans des productions destinées à ce que Timothy Shary appelle la "*génération multiplex*"<sup>628</sup>, mais aussi devenir un personnage récurrent à la télévision (voir les visuels en annexe, p. 724). La série *Happy Days* (1974), pionnière à cet égard, offre un usage récurrent du terme<sup>629</sup>. Nerd y est encore un mot que les personnages utilisent pour se nommer les uns les autres, s'interpeller, sans qu'un personnage unique soit associé à cette étiquette. En 1977, dans leurs sketches diffusés dans *Saturday Night Live*, Ann Beatts et Rosie Shuster<sup>630</sup> revendiquent cette identité - chose d'autant plus originale qu'elles sont des femmes. Leurs sketches resteront cependant un peu isolés dans leur présentation de *nerdettes* : des nerds féminins ne seront visibles à Hollywood que deux décennies plus tard. La télévision américaine décline les formes du nerd, en proposant parfois la forme plus générale du loser, ou en lorgnant du côté des geeks. Relevant de ce dernier cas, le nerd "spécialiste" (scientifique ou mathématicien) apparaîtra sous les traits de Ross dans *Friends* (1994), Daniel Farraday dans *Lost* (2004), Spencer Reid dans *Criminal Minds* (2005), ou encore du comptable Harry dans *Ugly Betty* (2006). Ces personnages ne correspondent pas totalement au stéréotype précédemment décrit puisqu'ils ne sont pas toujours stigmatisés physiquement, malgré une certaine maladresse dans leurs comportements sociaux. Ils ont parfois intéressé les études filmiques, par leur proximité avec la figure du mathématicien ou du savant fou<sup>631</sup>. Une autre incarnation typique du nerd rassemble les personnages au contraire inquiétants, aux expressions faciales contorsionnées et aux comportements étranges : pensons ainsi à Buster, grand enfant de trente ans dans *Arrested Development* (2003), ou à Dwight Schrute dans *The Office* (2005). D'autres propositions solidifient un aspect

---

<sup>628</sup> C'est le titre de son ouvrage, *Generation Multiplex*, paru en 2002.

<sup>629</sup> Pensons à quelques exemples précoces, dans la première saison diffusée en 1974 : dans "*Guess Who's Coming to Visit?*", c'est la soeur de Richie qui met en garde l'ami de ce dernier, Potsie : "*Potsie, tu devrais toujours te comporter ainsi. Les gens ne te considéreraient plus comme un tel nerd*" ("*Potsie, you should act like this all the time. Then people wouldn't think you were such a nerd*") ; dans "*The Deadly Dares*", le même Potsie incite Richie à intégrer une bande, en lui demandant simplement : "*Tu veux être un nerd, ou le type cool qui sort avec les filles ?*" ("*Do you want to be a nerd, or the cool guy with the chicks?*"). Le terme, pas encore banalisé, s'inscrit déjà dans un régime de dualités.

<sup>630</sup> NUGENT Benjamin. *American Nerd*. op. cit., p. 61.

<sup>631</sup> Nous pensons, entre autres, aux études de Christopher Frayling (FRAYLING Christopher. *Mad, Bad and Dangerous? The Scientist and the Cinema*. 2006) et Sidney Perkowitz (PERKOWITZ Sidney. *Hollywood Science. Movies, Science and the End of the World*. 2007).

particulier du nerd, qui ne lui est pas systématiquement associé : Hiro Nakamura dans *Heroes* (2006) apparaît comme un *geek*, amateur de comic books, tandis que le personnage de Kenny dans *My Name is Earl* (2005) entérine l'aspect efféminé souvent associé aux nerds en revendiquant son identité homosexuelle. Enfin, certaines séries reposent entièrement sur des personnages de nerds dont elles déclinent les stéréotypes les plus communs, comme *Square Pegs* (1982), *Freaks & Geeks* (1999) et *The Big Bang Theory* (2007). Ces trois derniers exemples ont en commun leur localisation du nerd dans ou en proximité avec le système scolaire, au lycée ou à l'université - un aspect qui retiendra notre attention ici.

Le nerd a donc la possibilité d'être un personnage central, voire plusieurs personnages centraux, comme dans *Freaks and Geeks*, où le stéréotype s'incarne dans différentes peaux. Parfois, plus souvent peut-être, le nerd aura dans le récit une fonction secondaire, fournissant un prétexte à la comédie ou renforçant la catégorisation des personnages. Notre corpus central s'ouvre sur les films de John Hughes, qui sont exemplaires en ce sens : le nerd sert à faire rire, et à renforcer la séduction d'un autre personnage masculin, son inverse plus héroïque, ou, dans le contexte du lycée, simplement plus populaire. Nous commencerons ainsi par examiner trois films de John Hughes, qui s'inscrivent dans le genre du *youth film* identifié par Timothy Shary<sup>632</sup> : *Sixteen Candles* (1984), *The Breakfast Club* (1985) et *Weird Science* (1986). Le genre du *youth film* se définit comme un ensemble de films produits et destinés à un public adolescent, et qui pour cette raison emploient des protagonistes plus jeunes, dans des récits orientés vers les problématiques liées à cette période de la vie (l'acceptation à l'école, les conflits avec les parents, la découverte de la sexualité, etc.). Shary remarque que les limites du genre font débat, comme le montre la diversité des appellations, de *teenpic* à *juve movie*<sup>633</sup>. Il n'est pas notre objectif ici de retracer entièrement l'histoire du *youth film*, qui recouvre partiellement des genres aussi différents que la science-fiction, la comédie ou le mélodrame. Cependant, pour mieux comprendre le rôle des films de John Hughes, il faut les replacer dans le contexte qui était celui du *youth film* jusqu'alors. Dans les années 50-60, le genre est représenté par des productions d'exploitation qui se focalisent sur la délinquance et les diverses tentations qui menacent la jeunesse (*Teen-Age Crime Wave* en 1955, *High School Confidential!* en 1958), elles-mêmes dérivés des succès de *The Wild One* (1953) et de *Rebel Without a Cause* (1955). Dans ces deux derniers,

---

<sup>632</sup> SHARY Timothy. op. cit., p. 4-8.

<sup>633</sup> Ibid., p. 16-17.

les acteurs James Dean et Marlon Brando, âgés respectivement de 24 et 29 ans, n'ont certes pas l'âge d'être des adolescents, mais en incarnent la condition et les tourments qui l'accompagnent. Il faut également mentionner l'existence dans les années 60 des *teen sex comedies*. Il s'agit de productions destinées aux adolescents, dans lesquelles le spectateur sera en réalité bien en peine de trouver plus qu'une légère coloration érotique. L'actrice Annette Funicello s'est illustrée dans ce genre avec la série des *Beach Party* (de *Beach Party* en 1963 à *How to Stuff a Wild Bikini* en 1965). Sans posséder la frontalité d'un *American Pie*, *Beach Party* rend néanmoins manifeste la construction d'une stratégie de production autour d'une cible adolescente.

Selon Shary, le *youth film* connaît une période creuse dans les années 70, relayée par des figures de rébellion qui reprennent les énergies de l'adolescence, sans forcément en reproduire le contexte<sup>634</sup>. Dans les années 50, une variété de films va être produite pour satisfaire la demande des baby-boomers, génération parvenue à l'âge d'effectuer ses propres choix de consommation. Cette nouvelle démographie va structurer le marché, et garantir le succès des blockbusters de la nouvelle génération (*Jaws* et *Star Wars*). Nous laisserons ici de côté les succès, pourtant cruciaux, de la franchise *Halloween* à partir de 1978 pour nous centrer sur les films qui par leur formulation générique ont favorisé l'apparition des nerds.

## 2.1 Une tentative de périodisation des nerds au cinéma

### 2.1.1 LES SEX COMEDIES DES ANNÉES 80

Dès 1982, les *sex comedies* *Porky's* et *Fast Times at Ridgemont High* présentent des personnages masculins identifiables comme des nerds. Le premier film, dont l'action se déroule dans la Floride des années 50, raconte les aventures d'un groupe de lycéens qui cherchent à perdre leur virginité, objectif qui nécessite la mise en place de stratégies compliquées. *Porky's*, qui repose sur des scènes scabreuses et une misogynie non dissimulée, est exemplaire des films à venir : nous ne voyons jamais ces lycéens en cours (ou seulement en cours de gymnastique), ou même travailler puisque leur temps semble

---

<sup>634</sup> Le mouvement s'amorce déjà dans les années 60, et la carrière de Paul Newman pendant cette décennie en est un bon exemple : de *The Hustler* (1961) à *Cool Hand Luke* (1967), l'acteur joue des personnages adultes mais dont le désir d'émancipation et d'indépendance rappelle fortement la "crise" adolescente, qui sera plus directement mise en images quelques vingt ans plus tard.

strictement dévoué à la recherche d'expériences sexuelles. En particulier, c'est le personnage de Pee Wee<sup>635</sup> qui retient notre attention : s'il fait partie de ce groupe de jeunes hommes, il est aussi la cible constante de leurs canulars et de leurs humiliations. Comme beaucoup de nerds après lui, il est défini par sa virginité, alors que d'autres personnages qui connaissent le même sort ne sont pas humiliés de la même façon. Les moqueries du groupe envers Pee Wee ("*petite bite*" ou en anglais "*needle-dick*" constitue une insulte récurrente) le déssexualisent, et comme son surnom, le situent dans le monde de l'enfance. Un système d'antagonismes se met également en place, dès lors que Pee Wee est souvent opposé à son double en négatif, un colosse nommé Meat, *hypersexuel* et physiquement imbattable.

*Fast Times at Ridgemont High* met en place un propos moins caricatural, et plus problématique par rapport aux questions de sexualité. Les femmes ne sont plus seulement les instruments de l'émancipation sexuelle des personnages masculins, comme dans *Porky's*, puisque le film adopte aussi leur point de vue, et interroge ainsi la sexualité au-delà de sa seule influence sur le statut social (il est question par exemple d'avortement). Mark Ratner, surnommé "Rat" joue ici un nerd, très proche visuellement des *schlemiels* incarnés par Woody Allen et Jerry Lewis. Maladroit et timide, il a de grandes difficultés à communiquer avec les filles de son entourage. Il forme un duo improbable avec Mike Damone, un séducteur confiant qui vit d'expédients - là encore, le nerd existe en relation à son contraire, qui joue le rôle de modèle. Le film n'est pas centré sur le personnage de Ratner, nous ne pouvons donc pas parler de "récit de vengeance", cependant, l'épilogue suggère que le nerd connaît un meilleur destin que ses camarades plus "cools" que lui : il finit par prendre confiance et rejeter Damone, qui l'humilie plus qu'il ne l'aide à s'affirmer.

Dans ces deux cas, le nerd n'est pas encore très clair, dès lors que le personnage possède un rôle secondaire. Pee Wee et Rat, dont les noms indiquent le statut inférieur qu'ils occupent par rapport à leurs pairs, ne sont pas spécialement définis comme intellectuellement supérieurs. Cependant, ils sont fondateurs dans le sens où leur incapacité à séduire et leur physique peu amène les déssexualisent, et les font apparaître comme étant plus jeunes que les autres lycéens. *Sixteen Candles* (1984) et *The Breakfast Club* (1985) poursuivent cette tendance, en explorant les relations entre différents

---

<sup>635</sup> Le surnom évoque immédiatement le personnage de fiction Pee-Wee Herman, interprété par l'acteur Paul Reubens dans le film *Pee-Wee's Big Adventure* (Tim Burton, 1985) puis dans une série télévisée pour enfants inspirée de ce récit (*Pee-Wee's Playhouse*). Ce personnage d'homme-enfant (*manchild*) aux attitudes étranges et maniérées, se distingue notamment par l'usage d'objets et de gadgets de son invention, à la fonctionnalité toute relative.

groupes dans le cadre du lycée : le nerd y a encore un statut marginal, ou alors il est marginalisé par la résolution du film, comme c'est le cas dans *The Breakfast Club* - il est plus volontiers appelé geek que nerd. Réalisé par le même John Hughes, *Weird Science* (1986) se focalise sur deux nerds devenus ici personnages principaux, chacun incarnant une facette possible du personnage : l'un veut absolument changer de statut, devenir cool, tandis que l'autre s'arrange d'une condition qu'il perçoit comme inaltérable, et accepte du même coup les humiliations. Proche de la formule de John Hughes, mais réalisé par David Seltzer, *Lucas* (1986) présente un jeune nerd du même nom, érudit mais peu athlétique, et conséquemment rejeté par ses pairs. Le personnage est cependant incarné par Corey Haim, acteur devenu la coqueluche des adolescentes à la sortie du film. De la même façon, Anthony Michael Hall, qui joue de façon récurrente des nerds dans les films de John Hughes n'est pas physiquement aussi repoussant que le stéréotype du nerd peut le suggérer : la maigreur et le manque de talents dans le domaine du sport suffit à le faire disqualifier - ses personnages restent cependant séduisants pour le spectateur.

Ce n'est pas le cas dans *The Revenge of the Nerds* (1984) qui revendique très clairement la laideur comme caractéristique physique des nerds. Le titre, programmatique, indique donc un récit de vengeance : les nerds forment ici un groupe éclectique de losers qui inclut deux nerds plutôt codés comme des *schlemiels*, un étudiant asiatique, un jeune homme noir et homosexuel, un enfant surdoué de huit ans, un violoniste roux très proche du Pee Wee de *Porky's* et enfin un *freak* surnommé Booger, qui vont retourner leur statut subalterne pour devenir le groupe le plus populaire de leur université. Réalisé la même année, *The Karate Kid* semblera peut-être un peu plus loin de nos préoccupations : il oppose cependant Daniel Larusso, un jeune adolescent frêle, venu du New Jersey (donc de la côte Est) à de forts karateka blonds, au physique "*all-American*", vivant à Los Angeles. Cette opposition se redouble, et ce n'est pas systématique dans le cas des nerds, d'une différence de classe : Larusso, vivant avec sa mère divorcée, s'inscrit plutôt dans une classe modeste, contrairement à ses opposants, clairement issus d'un milieu aisé. Il n'est pas fait usage de lunettes, ou de tout autre accessoire qui ferait de Larusso un nerd plus reconnaissable. En revanche, le personnage parvient à changer de statut grâce à l'aide d'un maître asiatique, Mr. Miyagi, qui va lui enseigner le karaté. Il s'agirait donc plutôt d'un récit d'acceptation, puisque le personnage change pour trouver sa place dans la société : la présence d'un maître, n'appartenant pas qui plus est à la race blanche, constitue un schéma récurrent que nous aurons l'occasion d'évoquer plus loin.



Hors du seul genre du *youth movie*, deux productions méritent d'être incluses à cette filmographie. Dans *Christine* (1983), qui appartient au genre fantastique, John Carpenter semble parodier une fois de plus un stéréotype avant que celui-ci ne se soit solidifié<sup>636</sup>. Le personnage d'Arnie est représenté comme un nerd canonique, dans un genre auquel il est plus rarement associé<sup>637</sup>. Alors que dans la majorité de nos exemples, cités plus haut, le nerd est opposé au sportif, le rebelle sert ici de contre-modèle, offrant une masculinité plus assumée, mais tournée vers un autre extrême, la violence. Arnie, régulièrement humilié par ces "rebelles", tombe un jour amoureux d'une voiture, une Plymouth Fury de 1958 en mauvais état. Après l'avoir réparée, Arnie semble regagner en confiance, et quitte progressivement son statut de nerd en sortant avec la plus belle fille du lycée. Son changement de style vestimentaire serait incomplet s'il ne retirait pas la marque la plus forte de son identité de nerd : les lunettes. Christine est cependant une voiture particulière, dotée de sa propre conscience. Elle protège Arnie, en tuant ceux qui le menacent, et, jalouse, éloigne ceux qui lui veulent du bien. Arnie finira par être tué par Christine, prise de folie meurtrière durant le dernier chapitre du film. La compagne d'Arnie et son ami, le sportif - pour une fois acquis à la cause du nerd ! - survivent et décident de détruire le véhicule démoniaque. Le film *Christine* constitue un cas tout à fait intéressant car il met en place, très tôt, une image iconiquement affirmée du nerd, dans le contexte de scènes exemplaires, tel cet affrontement entre le nerd Arnie, son ami sportif et les rebelles. Ces derniers dérobent le déjeuner du nerd sans défense, le poussent et finissent par écraser ses lunettes. Cette courte scène reprend tous les points fondamentaux de l'identité du nerd, partiellement héritée, nous le voyons, de celle du *schlemiel* : son statut subalterne, son incapacité à faire ses preuves dans le domaine du corps ; et enfin, le caractère central des lunettes comme élément fondateur de l'identité et incarnation métonymique de sa faiblesse. L'originalité de *Christine* ne situe pas tant

---

<sup>636</sup> Nous suggérons quelque chose de similaire dans notre chapitre sur le film d'action ; *Escape from New York*, réalisé en 1981, semble déjà parodier le héros reaganien, pourtant à peine apparu sur les écrans.

<sup>637</sup> Il nous faut noter un autre cas particulier, celui de *Carrie* réalisé en 1976 par Brian De Palma. Dans ce film, Carrie présente un corps plus frêle que celui des autres jeunes filles, et maîtrise clairement beaucoup moins les codes de la séduction. Son élection en tant que *prom queen* relève dans un premier temps de l'acceptation, avant de se révéler comme une farce cruelle, mise en scène par quelques jeunes filles plus populaires que Carrie. Cette mauvaise plaisanterie engendre la vengeance de cette dernière sur un mode horrifique, rarement exploité, mais repérable dans *Christine* ou le plus marginal *Killer Nerd*. Les rites sociaux valorisants (l'élection d'une *prom queen* ou d'un *prom king*) sont ainsi souvent inversés (dans *Angus* ou *Never Been Kissed*).

dans sa mise en place anticipée d'un récit de vengeance, avant la version comique de *The Revenge of the Nerds*, que dans son dénouement : le nerd y est en effet puni de son désir de revanche. Il est ici suggéré que la volonté de changement du nerd ouvre sur une impasse, qu'il ne peut sortir de sa peau - à moins de trouver la mort.

À cet ensemble de films dont l'action se situe au lycée ou dans le milieu universitaire, nous ajoutons *Ghostbusters* (1984), dont le récit de chasseurs de fantômes ne jouera pas un rôle crucial pour nous - du côté de l'image en revanche, nous retrouvons ici la déclinaison du nerd, non pas comme adolescent rejeté par ses pairs, inapte à la séduction (c'est la lecture du *youth movie*), mais plutôt comme intellectuel dont la spécialisation le rapproche du scientifique fou. Les trois universitaires interprétés par Bill Murray, Dan Ackroyd et Harold Ramis voient leur statut de nerd tempéré par le personnage de Louis Tully (Rick Moranis), qui incarne quant à lui une forme extrême du stéréotype : il a du mal à s'exprimer, produit un discours spécialisé et soporifique sur n'importe quel thème, et se trouve dans l'incapacité de séduire. Cette stratégie, qui consiste à rendre un personnage central de nerd plus sympathique en l'opposant à un nerd très caricatural, dans ses aspects les plus repoussants, se retrouve également dans *Sixteen Candles* ou dans *Can't Buy Me Love*.

### 2.1.2 L'ENTRE-DEUX DES ANNÉES 90 : FÉMINISATION ET DISPERSION

Il pourra paraître artificiel de séparer de façon aussi ferme deux décennies, et de donner du coup une lecture chronologique d'un personnage au travers d'un genre. Toutefois, il existe de fait une rupture entre les deux périodes. Suite à cette série de films, extrêmement rapprochés dans le temps, de 1982 à 1986, le mouvement va quelque peu perdre de sa dynamique. Seule la franchise *The Revenge of the Nerds* se poursuit jusque dans les années 90, avec *Revenge of the Nerds II: Nerds in Paradise* (1987), *Revenge of the Nerds III: The Next Generation* (1992) et *Revenge of the Nerds IV: Nerds in Love* (1994), ces deux derniers ayant été produits pour la télévision. C'est surtout à la fin des années 90 que le contexte du lycée fournit à nouveau l'argument des récits hollywoodiens. Nous noterons le cas de *Romy and Michele's High School Reunion* (1997), dans lequel deux losers, pour une fois des femmes, retrouvent leur classe de lycée le temps d'une réunion d'anciens élèves, et une hiérarchie sociale qu'elles espèrent renverser, l'âge adulte venu. Les personnages de Romy et Michele finissent par se venger des *cheerleaders* qui les ont humiliées pendant leur adolescence. Tandis que ces ex-pom-pom girls voient leurs

relations de couple s'effrondrer, Romy et Michele, jusqu'alors célibataires, retrouvent les hommes qu'elles n'avaient su séduire au lycée, dont un ancien nerd, devenu depuis riche grâce à l'intelligence qui avait d'abord conduit à son exclusion. Le nerd retourne certes au statut de personnage secondaire, cependant, nous voyons ici émerger l'idée selon laquelle les nerds sont appelés, malgré la douloureuse parenthèse du lycée, à devenir des hommes séduisants et prospères - ce thème sera appelé à être prolongé dans les années 2000. Ce phénomène sera parallèle au retour des super-héros au cinéma : parmi eux, un Spider-Man prendra sa revanche sur son passé de nerd, mais sans pour autant rejeter cette identité, qui fondera la base de son intégrité morale.

Les années 90 s'éloignent du nerd sur deux plans. Tout d'abord, ce sont les personnages féminins de nerd qui vont s'imposer. Nous excluons ces *nerdettes* de notre étude, centrée rappelons-le sur les masculinités et leur relation à l'héroïsme. Ces personnages, il faut le mentionner, connaissent un traitement plus cruel que leurs homologues masculins. Il n'est en effet question ni de vengeance, ni de rédemption dans *Welcome to the Dollhouse* (1995) : la solution pour surmonter les affres du lycée est d'attendre d'en être sortie. Le film semble offrir, pour la première fois, une perspective honnête sur la position subalterne des nerds féminins : les films de John Hughes, et leurs corollaires, autorisaient leurs nerds à conquérir la plus belle fille du lycée, souvent aux dépens de personnages féminins codés comme repoussants, et pour qui le changement n'était pas permis. Dans *The Revenge of the Nerds* et *Weird Science*, les nerds parvenaient à séduire des jeunes filles plus séduisantes qu'eux, sans changer fondamentalement d'apparence - seul le statut social était considéré comme une variable d'ajustement. *She's All That* (1999), en reprenant la trame du vilain petit canard, pose que les nerds féminins peuvent séduire, à condition de subir un "relooking" ("*makeover*"), autrement dit de changer radicalement leur apparence : de vengeance, il ne peut être question, puisque l'ancienne nerd forme un couple avec celui-là même qui la tournait en ridicule.

Dans un second mouvement, les films des années 90 vont se concentrer sur d'autres "*cliques*", c'est-à-dire d'autres groupes stéréotypés associés au milieu scolaire américain. *Varsity Blues* (1999) et *Heathers* (1988), en se focalisant respectivement sur des *jocks* et des *cheerleaders*, tentent d'offrir une perspective plus sensible sur ces groupes d'adolescents que les films des années 80 résumaient à des sportifs écervelés, seulement préoccupés d'apparences et de statut social. Les années 90 ne présentent pas de série cohérente de nerds, mais plutôt des incarnations ponctuelles, pas fondamentales dans leur récit d'inscription. Au rang des curiosités significatives, il faut relever la sortie en 1991 du marginal *Killer Nerd*, et sa suite *Bride of Killer Nerd* : dans ces productions à petit

budget, Toby Radloff<sup>638</sup>, nerd revendiqué à la ville, pousse le récit de vengeance à l'extrême, puisque le nerd qu'il incarne massacre ceux qui l'ont précédemment humilié. Enfin, la franchise *American Pie* permet la transition entre années 90 et 2000, en resituant les préoccupations adolescentes du côté de l'exploit sexuel (en 1999, 2001 et 2003) - nous passerons sur cette série, mineure pour notre étude. Pour nous, c'est surtout *Rushmore*, production indépendante réalisée par Wes Anderson, qui joue le rôle de pivot.

### 2.1.3 LE "RETOUR" DU NERD À PARTIR DE 1998 : SUPER-NERDS ET SUPER-HÉROS

En effet, si nous parlons d'un *retour* des nerds dans les années 2000, il se fait au moins sur deux plans : le premier est fidèle aux antagonismes façonnés par John Hughes dans la série B et le second se situe du côté du cinéma indépendant. Pour la première fois, les nerds s'illustrent un peu en marge du cinéma de genre, chez des réalisateurs davantage reconnus par la critique<sup>639</sup>. Ce corpus plus riche et surtout plus cohérent que les quelques productions repérées dans les années 90, vient compléter la "première vague" de 1982-1986. *Rushmore*, un peu antérieur à 2000 fait figure de modèle dans le sens où les nerds ne sont plus seulement opposés à des personnages contraires (*jock*, rebelle) mais bien mis en tension avec la figure du héros. Plus encore, c'est avec la figure *fictive* du héros que les nerds vont avoir à négocier. Dans le film sus-cité, le nerd prend la forme de Max Fischer, un jeune prodige de quinze ans, qui voue une adoration sans bornes à son école privée, *Rushmore*. Si ses performances scolaires laissent à désirer, ce n'est pas en raison de ses compétences - son intelligence semble hors du commun - mais de son goût pour les activités extra-scolaires les plus inattendues (apiculture, calligraphie, escrime, etc.). Comme souvent chez Wes Anderson, le récit repose sur la

---

<sup>638</sup> Toby Radloff est un personnage curieux, dont l'attitude et le phrasé ont contribué à sa célébrité marginale. Celle-ci est principalement due à l'apparition de son personnage dans *American Splendor*, le *comic* scénarisé par Harvey Pekar et illustré (entre autres) par Robert Crumb. Le personnage de Toby Radloff apparaît dans l'adaptation cinématographique de la bande dessinée (*American Splendor*, 2003). Radloff a lui-même constitué le sujet d'un documentaire, *Genuine Nerd* (2006), qui se penche sur la signification de la figure et de la revendication de cette identité.

<sup>639</sup> Wes Anderson a proposé un personnage de nerd dans *Rushmore*, et plus largement des versions de losers dans *The Royal Tenenbaums* (2001) et *A Life Aquatic* (2004). Parallèlement, Gus Van Sant a présenté un nerd féminin dans *Elephant* (2003) ; les deux réalisateurs ont été retenus dans la section "Cinq cinéastes pour les années 2000" dans le numéro des *Cahiers du Cinéma* consacré à la décennie (AZOURY Philippe, GOMES Miguel, KROHN Bill, PAÏNI Dominique, PÈRE Olivier. Cinq cinéastes pour les années 2000. *Cahiers du Cinéma*, janvier 2010, n°652, p. 18-21).

difficulté du personnage principal à accepter son père (barbier, et non neurologue, comme Max le prétend), et une histoire d'amour impossible (ici avec une maîtresse d'école). Les conflits se résolvent, non sans peine, autour d'un Max Fischer plus serein, capable enfin de se consacrer à sa passion, le théâtre - une scène sur laquelle nous reviendrons lorsque nous lierons les nerds à la figure du héros.

Précédant *Rushmore* d'une dizaine d'années, *Ferris Bueller's Day Off* (1986), de John Hughes, présente la journée du facétieux Ferris, un adolescent trop intelligent pour le système scolaire, qui élabore des systèmes complexes pour faire l'école buissonnière sans en subir les conséquences (il construit par exemple une machine simulant les mouvements de son corps endormi). *Charlie Bartlett* (2007) reprend la formule du cancre surdoué : d'abord chahuté par ses pairs comme tant de nerds avant lui, Charlie devient en quelque sorte le psychiatre de son lycée, en donnant des séances de thérapie sauvages dans les toilettes. Il fournit également ses camarades en psychotropes grâce à l'aide de rebelles nouvellement acquis à sa cause. Nous pouvons voir ce film comme un récit d'acceptation, ou le replacer dans la lignée des deux exemples précédents : le nerd, ici moins reconnaissable en termes visuels (même dans le cas de *Rushmore* qui fait usage des lunettes) n'est pas trop enfantin, mais trop adulte, déjà trop mûr pour se trouver encore à l'école. De cette inadéquation découle le comportement, parfois asocial de ces semi-nerds ; mais globalement, ils sont mieux acceptés que les geeks et nerds des années 80, sans cesse bousculés et malmenés dans les cadres emblématiques de la salle de sport et de la cantine.

Dans la lignée du film indépendant qui est celle de *Rushmore*, *Napoleon Dynamite* (2004) présente deux personnages de nerds, Napoleon et son frère Kip (fig. 95). Le film se livre à une lecture ironique des clichés du film de lycée, qu'il répète et tourne en dérision. Napoleon est un lycéen qui se fait constamment bousculer, moquer, et qui s'intéresse aux jeunes filles les plus populaires - qui lui vouent un mépris non dissimulé.

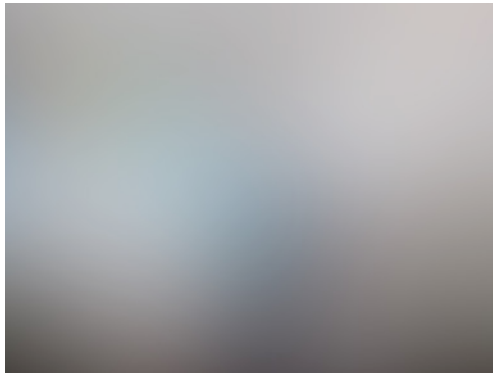


fig. 95.1

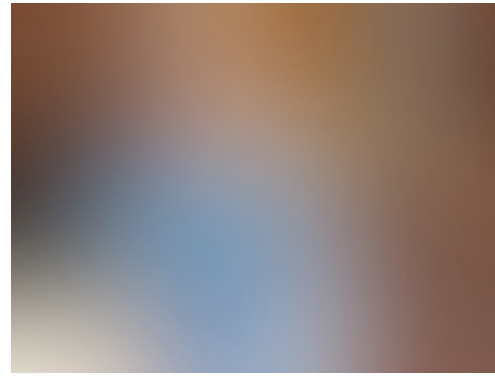


fig. 95.2

fig. 95 : *Napoleon et Kip, les deux losers de Napoleon Dynamite (2004).*

---

Les deux personnages tentent de se fabriquer un corps plus fort, plus conforme aux normes sociales. Cette volonté est constamment défaite par leurs choix vestimentaires, surtout dans le cas de Napoleon, qui arbore des après-skis et des tee-shirts démodés, qui jurent dans l'Idaho conformiste dépeint par Jared Hess. Kip essaie ainsi de s'entraîner au karaté, tandis que Napoleon tentera de s'affirmer dans le domaine de la danse, tout en préparant l'élection de son ami Pedro, un latino aussi marginal que lui. Nous ne pouvons parler ni de vengeance, ni de réformation<sup>640</sup> dans *Napoleon Dynamite*. Comme dans *Rushmore*, la situation s'améliore un peu dès lors que les rapports humains se pacifient. Au lieu de voir changer le nerd, les films indépendants qui s'intéressent à cette figure du nerd tentent de le rendre plus humain ; dans les deux cas, l'amitié et la tolérance sont des valeurs revendiquées, mais sur un mode doux-amer, tant les récits semblent conscients des difficultés réelles associées au statut social de nerd.

Deux films de série B, un peu isolés, méritent notre attention. Ils reprennent, contrairement aux exemples précédents, les trames associées à la vengeance et à la réformation. Dans *The New Guy* (2002), le personnage de Dizzy, bien qu'il ne porte pas de lunettes, retrouve le contexte du lycée tel que John Hughes l'a dépeint. Harcelé par des joueurs de football peu subtils, il rencontre à la faveur d'une garde à vue une sorte de guide spirituel, l'Afro-Américain Luther, qui va lui suggérer de prendre un nouveau départ. Renvoyé de son lycée, Dizzy intègre un nouvel établissement dans lequel il se fabrique une persona de rebelle, qui entraîne son acceptation immédiate par ses nouveaux camarades. De façon très classique, il "oublie" ses anciens amis, jusqu'à ce que sa véritable identité soit révélée. Malgré ce revers de fortune, Dizzy, dans une résolution

---

<sup>640</sup> Sauf dans le cas de Kip, qui change pour se faire accepter, en adoptant les attitudes et les codes du "gangsta" noir.

finalement proche de *The Nutty Professor*, accepte ses deux identités, et parvient à la fois à renouer avec ses anciens amis et à conserver la nouvelle petite amie - attirante - qu'il a réussi à séduire. Nous serons amenée à revenir sur ce film, qui présente un des deux antagonismes typiques qui structurent la figure du nerd, c'est-à-dire l'opposition et l'association avec les personnages noirs. *Harold* (2008) prend quant à lui moins le parti de la race que celui de l'âge. Alors que le personnage principal n'a que douze ans, il ressemble à un adulte, notamment en raison d'une calvitie précoce. Malheureusement, là où les sportifs semblent plus mûrs, grâce à leur physique accompli, Harold paraît trop vieux, ce qui renvoie aux discours communs sur les nerds, dont la maturité d'esprit est interprétée comme une trop grande proximité avec leurs parents. Contrairement à Dizzy qui voit dans son changement d'école une opportunité de renouveler son identité, Harold passe de l'acceptation au rejet à la suite d'un déménagement. *Harold* relève un peu plus du récit de vengeance, puisque avec l'aide de ses amis eux aussi rejetés, son personnage principal remporte une compétition de kart habituellement gagnée par les sportifs. Ce récit se rapproche de *Rushmore* et *Napoleon Dynamite* dans sa résolution, une forme de *happy end* doux-amer ; en parlant de sa nouvelle ville, le personnage conclut : "C'était toujours un trou pourri, mais c'était mon trou pourri"<sup>641</sup>. Il s'agit en somme d'un récit d'acceptation négocié : il vaut mieux s'accepter car on ne peut *pas* changer, semblent dire ces films, qui font du coup largement écho au discours final du professeur Kelp dans *The Nutty Professor*. L'acceptation se teinte alors de renonciation.

Il faut également constater que, de *Napoleon Dynamite* à *Harold*, l'iconicité du nerd est reprise et citée de façon de plus en plus consciente. Dans ces deux cas, des nerds, ou plus largement des losers deviennent d'une certaine façon héroïques, mais en accomplissant des exploits aux enjeux limités : Napoleon permet à son ami Pedro d'être élu délégué de classe, tandis qu'Harold devient champion de course en minikart. Dans les limites imposées par leur statut, les personnages de nerds du cinéma indépendant américain se confrontent à l'héroïsme. Le petit exploit, forme semi-héroïque à l'échelle des moyens du nerd, n'est pas une manière pour ce dernier de transcender sa condition, mais de devenir héros malgré les limitations - ou plutôt d'imposer une nouvelle forme d'héroïsme adaptée aux losers. Parallèlement à cet héroïsme à petite échelle, les super-héros proposent un autre mode de relation entre l'héroïsme et son supposé contraire.

---

<sup>641</sup> "It was still a shithole, but it was my shithole".

Ce sont les personnages de Superman (dans *Superman Returns*, 2006) et de Spider-Man (dans trois films en 2002, 2004 et 2007) qui offrent le rapport le plus immédiatement évident entre deux personnas contraires. Dans les deux cas, un super-héros, doté de capacités hors du commun, possède également une identité d'homme normal pour dissimuler la nature de ses activités, et ne pas mettre en danger ses proches. Pour Superman, cette idée est en quelque sorte construite, puisque le personnage, de par sa naissance extra-terrestre, possède à l'origine un corps hors du commun. Pour Spider-Man, la relation est un peu différente car il est à l'origine Peter Parker, un adolescent comme les autres, qui va devenir super-héroïque à la suite d'un incident (une mutation génétique provoquée par une piqûre d'araignée). Nous évoquerons ces films et leurs personnages dans notre dernier chapitre, qui abordera les différentes formes de la mobilité entre l'identité de nerd et celle du héros. 4: *Rise of the Silver Surfer* (2007) fournira également un exemple d'un usage positif de l'identité de nerd, associée principalement à l'adolescence et destinée à être retournée une fois l'âge adulte venu.

Pour véritablement proposer un panel complet des occurrences du nerd dans les années 2000, il faudrait renvoyer à la filmographie (en tant que réalisateur et producteur) de Judd Apatow, que nous avons précédemment cité pour sa proximité avec la tradition de l'humour juif. Pour ne pas nous égarer nous retiendrons surtout les personnages de *Superbad* (2007), en particulier celui de Fogell, très fidèle à l'iconographie du nerd. En termes narratifs, la quête des personnages, centrée sur la perte de la virginité<sup>642</sup> dans les derniers jours de l'année scolaire, reprend un motif bien connu des *youth films*. Enfin, nous pouvons y noter la présence de Michael Cera, acteur qui semble abonné aux rôles de nerd, comme Anthony Michael Hall en son temps. Alors que l'image du nerd se fait de plus en plus caricaturale dans certaines productions, comme *Freaks and Geeks* (1999-2000) ou *Napoleon Dynamite*, on constate aussi un retour à des nerds moins stigmatisés en termes d'image, facilitant ainsi l'adhésion du spectateur. Nous allons à présent revenir à la première partie de notre corpus, qui va nous permettre de questionner le nerd en opposition à son Autre. Cette altérité est toujours l'endroit d'une supériorité, et génère du coup le désir pour le personnage de se réformer.

---

<sup>642</sup> Il est intéressant de noter que les films centrés sur ce thème, qui appartiennent de façon prévisible au genre du *youth film*, inversent le motif horrifique de la perte de la virginité dans les films d'horreur, destinés eux aussi à un public adolescent. De *Friday the 13<sup>th</sup>* à *Scream*, les jeunes filles déflorées deviennent de facto des cibles pour le tueur : la promiscuité sexuelle appelle une punition. À l'opposé, la "*final girl*" (ou "*dernière survivante*"), survit assez longtemps pour être sauvée ou occire elle-même l'assassin : elle est généralement assez peu féminine, vierge ou peu intéressée par la sexualité ; cf. CLOVER Carol J. op. cit., p. 21-22 ; 48-50.



## 2.2 Nerds contre *jocks* : le loser blanc face à son versant héroïque

Les films de John Hughes constituent ici un point de départ, puisqu'ils contribuent à former le modèle du nerd, ensuite reformulé dans les décennies suivantes. Centrés sur un ou plusieurs personnages d'adolescents, ces films racontent les tourments de l'adolescence, principalement les rapports sociaux et leurs complications dans le contexte du lycée. Dans ces propositions, le nerd n'est pas encore défini par sa spécialisation dans certains domaines (l'informatique, plus tard récurrent) mais davantage par ses bons résultats scolaires (par exemple dans *The Breakfast Club*). Le personnage en question est perçu comme "nerd" surtout par opposition à des personnages construits comme étant "cool". C'est grâce à ce régime d'oppositions que l'acteur Anthony Michael Hall, qui joue sans lunettes, et sans s'enlaidir, apparaît clairement comme le nerd du récit. Nous retrouvons dans cette stratégie de la catégorisation du personnage quelque chose de l'étude générique : un film auquel il manque des traits caractéristiques d'un genre cinématographique peut toujours s'y rattacher. De la même façon, la figure du nerd, surtout dans sa définition visuelle, est largement hétérogène, comme le montre notre précédent parcours historique. Le nerd n'existe donc que dans le contexte plus large des "*cliques*", ou groupes censés refléter la hiérarchie commune des lycées américains : il n'y a de nerd, en somme, qu'en raison de son articulation à un personnage opposé, plus fort que lui.

### 2.2.1 LE CONTEXTE DES "CLIKUES" CHEZ JOHN HUGHES

Le *jock* apparaît comme le personnage le plus souvent opposé au nerd. Nous l'avons précédemment appelé sportif, et il constitue en effet l'essence de la maîtrise physique. Dans la définition donnée par le dictionnaire Cambridge, le *jock* est un passionné de sports<sup>643</sup>. Le dictionnaire Oxford rappelle l'origine du terme, dérivé de "*jock-strap*" (en français *suspensoir*), un des accessoires constituant l'équipement des joueurs de

---

<sup>643</sup> "a person who is extremely enthusiastic about sport", Cambridge Dictionary Online. [ en ligne ] 2012.

football<sup>644</sup>. Le *jock* est là défini comme "un athlète (dans un sens opposé à esthète ou intellectuel), plus spécialement dans le cadre de l'université"<sup>645</sup>. Au cinéma, il pratique le plus souvent le football américain, et se trouve souvent être un capitaine d'équipe athlétique (occupant le poste convoité de *quarterback*, ou *quart-arrière*), souvent blond, exhibant une maturité physique insolente face aux personnages qui se tiennent encore dans l'entre-deux de la puberté. Comme le héros reaganien dont il constitue une version adolescente, le *jock* présente une force physique brute, qui lui permet de dominer son environnement, mais aussi de séduire son équivalent féminin, elle aussi incarnée de façon extrêmement typique par la pom-pom girl (*cheerleader*). Pour compléter cette iconographie, il faut signaler, dans de nombreux cas, l'association du *jock* avec des voitures puissantes, qui complète la domination physique et spatiale sans partage du personnage. Ces dichotomies vont, de façon prévisible, générer des chiasmes multiples. En d'autres termes, le nerd est amoureux de celle qu'il ne peut conquérir, la *cheerleader*, ou plus généralement la petite amie du *jock*. Il est ainsi conduit à ignorer celle qui, comme la *cheerleader* pour le *jock*, est son équivalent féminin - un personnage de jeune fille nerd, pour laquelle il n'existe pas de nom<sup>646</sup>. Les *highschool films* commencent en général par définir des catégories de personnages extrêmement fermes, pour ensuite jouer à rendre les frontières plus poreuses.

Toute typification des rôles rapportables à des "cliques" (nerds, *freaks*, *preppy girls*, *jocks*, *cheerleaders*...) fait l'objet d'un régime d'oppositions très strictes : il est difficile ici d'échapper à une analyse structurale, tant la codification est schématique. Le *jock* est sportif, élégant, en couple avec la plus belle fille du lycée qu'il promène dans une voiture sportive. Le nerd est physiquement inapte à l'effort, laid ou considéré comme tel, célibataire et enfin privé de tout moyen de déplacement qui pourrait compenser ces

---

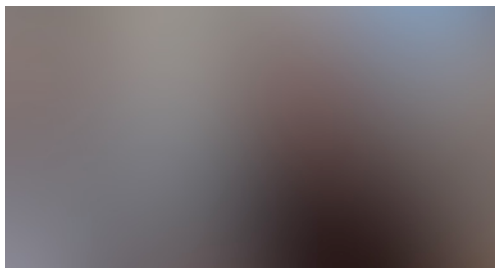
<sup>644</sup> SIMPSON J. A., WEINER E. S. C. *The English Oxford Dictionary*. 2<sup>e</sup> éd. (Volume VIII), 1991, p. 251-252.

<sup>645</sup> "an athletic (as distinguished from an aesthetic or intellectual) man (especially one at a university)", *ibid.*, p. 252.

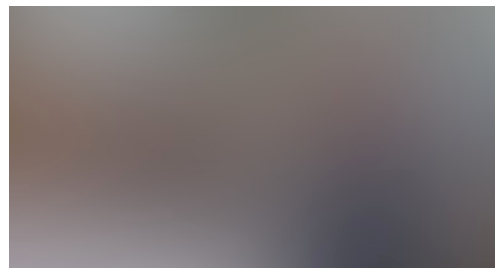
<sup>646</sup> Nous verrons plus loin quelle relation au genre et à la sexualité le nerd entretient. Le nerd combine en effet une forme d'hypersexualité avec une absence totale d'érotisme. Il est également considéré comme un homosexuel par ses pairs. Il serait cependant erroné d'en conclure que les personnages féminins embrassent plus facilement leur condition de nerd. Même si le qualificatif de "nerdette" a été revendiqué par certains groupes (nous l'avons précédemment utilisé, pour des raisons de clarté), notamment sur le Web, le terme "nerd" peut être employé indifféremment pour les garçons et les filles s'il sert d'insulte. La sexualité des jeunes filles *nerd* est souvent questionnée : la jeune Dawn de *Welcome to the Dollhouse* est ainsi accusée d'être lesbienne. Dans tous ces films, l'homosexualité, qu'elle soit féminine ou masculine, a le statut de déviance et se trouve connectée étroitement au statut de nerd.

tares. Quand il essaie de se doter d'un véhicule pour changer son statut, il ne parvient souvent qu'à réaffirmer son inadéquation. Le principe est le même que pour les lunettes : malgré son statut d'objet, la voiture est condamnée à refléter le corps du nerd, plutôt que de compenser ses faiblesses. Ainsi le nerd fébrile de *Transformers* (2007) conduit une vieille voiture qui tombe systématiquement en panne, tandis que Harold (dans le film du même nom, en 2008), demande un minikart pour son anniversaire : il recevra un scooter électrique conçu pour les personnes âgées. La métaphore sexuelle est transparente, et repose sur l'aspect trouble du corps des nerds, notamment leur âge incertain. L'inadéquation du corps, répétée à l'envi par les objets et accessoires qui entourent le nerd, touche le plus souvent à la sexualité naissante de l'adolescent, quand elle ne concerne pas les prouesses sportives.

*The Breakfast Club* (1985), en rassemblant le temps d'une retenue cinq élèves représentatifs de leur groupe d'appartenance, exacerbe ces différences et assigne une position à chacun<sup>647</sup>. Les quatre premiers personnages fonctionnent par paires, et la structure en chiasme que nous évoquions plus tôt fonctionne ici à plein.



*fig. 96.1*



*fig. 96.2*



*fig. 96.3*



*fig. 96.4*

---

<sup>647</sup> Nous aurions pu, pour discuter cette contextualisation du nerd, passer par *The Revenge of the Nerds* qui offre une vision clivée de l'université, dont les *fraternities* et *sororities* reprennent les divisions des groupes au lycée - le film est qui plus est antérieur à *The Breakfast Club*.

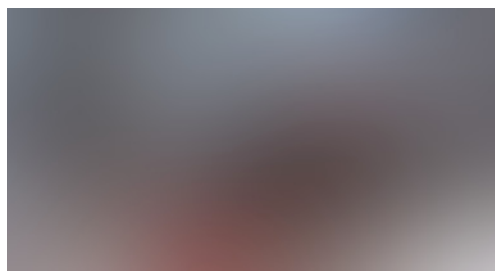


fig 96.5

fig. 96 : Preppy girl, jock, rebelle, freak et nerd, telles sont les cinq typologies d'élèves de lycée présentées par The Breakfast Club.

---

Andrew Clarke (Emilio Estevez) s'impose comme le *jock* du récit (fig. 96.2). Il en arbore tous les signes extérieurs, de la veste de sport à la blondeur juvénile - il ne pratique cependant pas le football, mais la lutte. Son équivalent féminin, issu du même milieu social, se nomme - et les noms ici encore ont toute leur importance - Claire Standish (fig. 96.1). Opposé au *jock* par un chromatisme emblématique (ses cheveux et ses vêtements sont noirs), John Bender appartient à un milieu défavorisé, et apparemment violent (fig. 96.3). Son nom le dispose à tordre les règles : nous le verrons fréquemment en train de braver l'autorité de ses enseignants, une attitude rebelle tout entière résumée par sa consommation de cigarettes<sup>648</sup>. Allison Reynolds, si elle n'est pas aussi clairement destinée au rebelle que la *preppy girl* au *jock*, semble pourtant également venir d'un milieu social moins favorisé (fig. 96.4). C'est le personnage le moins clairement défini du film, occupant un statut de *freak* à cause de ses comportements étranges, et d'une féminité tempérée - un état de fait que le récit va justement travailler à changer. Face à ces couples prédestinés se tient un troisième garçon, Brian Johnson, un nerd interprété sans renfort de code visuels par l'acteur Anthony Michael Hall (fig. 96.5).

Le récit repose, comme la comédie *screwball*, sur l'inversion des dispositions sociales<sup>649</sup>. Forcés à se côtoyer pendant une journée, les cinq élèves, au lieu d'écrire le devoir demandé, vont apprendre à se connaître : tout d'abord, cette rencontre exacerbe les réflexes de classes et de camp, puis, dans un second temps, les barrières tombent et de nouvelles alliances se forment. La réunion permet à chacun de confesser ce qu'il

---

<sup>648</sup> Ce type de personnage est clairement dérivé de la figure emblématique de *Rebel Without a Cause* (1955). La figure du rebelle est développée dans les années 80 (*Class of 1984* pour son versant le plus agressif) et deviendra plus caractéristique encore dans les années 90, notamment grâce à la série animée *Beavis and Butt-Head*, qui représente deux adolescents plus décérébrés que réellement opposés au système qui les entoure (*Beavis and Butt-Head*, création : Mike Judge, États-Unis, 1992-1997 (MTV)).

<sup>649</sup> BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 17.

cherche à cacher lorsqu'il est en représentation. La fin du film voit deux couples prétendument inattendus se former. Le jeune Bender a réussi à séduire la *preppy girl*, et le *jock* découvre les charmes de la jeune *freak* (non sans qu'elle soit maquillée et parée par Claire Standish, propriétaire des codes de la féminité<sup>650</sup>). Reste le nerd : si le film prétend déjouer les structures de classe, et critique les hiérarchies qui empêchent la communication entre les adolescents, il n'en inscrit pas moins le célibat du nerd dans son programme, et ce, dès le début du film : la jeune fille qui pourrait convenir à Brian Johnson est absente, et il n'est jamais suggéré que l'un des deux personnages féminins pourrait le choisir, lui, au lieu des deux autres prétendants.

C'est cependant ce dernier personnage, le nerd, qui a le bénéfice de l'introduction et de la conclusion du récit, en voix over. Marginalisé par sa présence à l'image (il est ridiculisé et malmené par les autres) et les dialogues, le nerd prend le contrôle de l'histoire en se faisant la voix du groupe d'étudiants - à défaut de s'intégrer à lui. *The Breakfast Club* a acquis un statut "culte" depuis sa sortie en 1985, notamment par le biais de certains fragments de dialogues - ou du monologue de Brian, censé déconstruire les clichés fondant l'interaction sociale :

*You nous voyez comme vous souhaitez nous voir, avec vos définitions confortables et simplistes. Mais nous avons découvert que chacun de nous a en lui un intello, un athlète, une foldingue, une princesse et un criminel*<sup>651</sup>.

Ces lignes font partie de la dissertation rendue par Brian à son proviseur à l'issue de la retenue ; il est d'ailleurs le seul à rendre son travail, conformément au cliché du nerd studieux qui respecte les règles et l'autorité parentale. Cette dernière phrase est censée entériner le discours du film, en posant que les rôles sociaux qui régulent la vie au lycée sont des émanations des adultes. Critiquant cette normalisation sociale, Brian affirme que ces rôles de nerd, rebelle, *jock*, *freak* et *preppy girl* ne sont que des étiquettes arbitraires. Pourtant, le dénouement contredit cette thèse, en marginalisant le nerd, et donc en respectant les schémas que le film prétendait démonter. L'absence d'un équivalent féminin à ce personnage renforce les clichés dont le nerd est la victime,

---

<sup>650</sup> Nous noterons d'ailleurs, dans une perspective genrée, que Claire Standish accepte Bender tel qu'il est. En revanche, la "*freak*" doit se transformer en "*preppy girl*" pour être acceptée par un garçon d'une classe sociale supérieure à la sienne, ce qui confirme nos précédentes observations quant aux "nerdettes".

<sup>651</sup> "*You see us as you want to see us, in the simplest terms and the most convenient definitions. But what we found out is that each one of us is a brain, an athlete, a basket case, a princess, and a criminal*".

particulièrement celui qui affecte sa sexualité. Même si les stéréotypes semblent faire l'objet d'une critique, la formulation finale, sous forme de liste, entérine à nouveau leur validité. L'apparente rupture des normes sociales n'instaure pas de mobilité, et se limite en fait à un simple échange des normes.

### 2.2.2 DEUX MASCULINITÉS OPPOSÉES : USAGES DU CORPS ET DU LANGAGE

Le nerd et le *jock* semblent opposés, fondamentalement, sur le plan du corps. Au premier abord, en croisant notre définition du nerd avec celle du *schlemiel*, nous pouvons avancer que la dualité nerd / *jock* se traduit en une opposition corps faible / corps fort. Dans son analyse des *youth films*, Timothy Shary propose un découpage par genres, puis, à l'intérieur des catégories ainsi définies, saisit des figures fondamentales dans chaque "famille" de films. Dans le *youth film* se déroulant au lycée (la catégorie nommée "*school films*"<sup>652</sup>), il identifie ainsi les nerds, les "délinquants", les rebelles, les *jocks* et les jeunes filles populaires. Si son analyse des *jocks* le mène vers un corpus très large, englobant beaucoup de films de sport, certaines de ces remarques, limitées à quelques films, s'avèrent éclairantes pour nous, tout particulièrement lorsqu'il est question de la physicalité respective des personnages. Pour lui, ce n'est pas tant le corps faible qu'une "*absence de corps*" ("*bodiless*"<sup>653</sup>) qui fait problème chez le nerd. Il poursuit, en commentant *The Breakfast Club* :

*C'est ce manque de corporéité qui exclut Brian de toutes les conversations avec ses camarades, et ceux-ci ne connaissent même pas son nom avant que le film ne soit bien avancé*<sup>654</sup>.

Il s'agirait donc d'un manque de corporéité : le nerd n'a pas un corps déficient, mais plutôt une déficience de physicalité - dès lors qu'il est trop impliqué dans le domaine des idées, l'abstraction de la pensée. Nous retrouvons ici cette division corps / esprit, tout à fait fondamentale dans la culture occidentale, et que nous serons amenée à commenter de manière plus spécifique, puisque qu'elle prend une forme particulière et significative aux États-Unis.

---

<sup>652</sup> SHARY Timothy. op. cit., p. 26.

<sup>653</sup> Ibid., p. 34. Il reprend ainsi une expression employée dans la critique de *The Breakfast Club* de David Denby, pour le *New York Times* en 1985 (édition du 18 février).

<sup>654</sup> "*This lack of corporeality causes Brian to be constantly shut down in conversations with his fellow students, and they don't even learn his name until many scenes into the film*", ibid., p. 34-35.

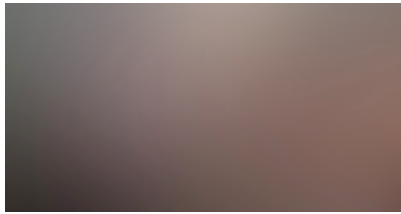


fig. 97.1

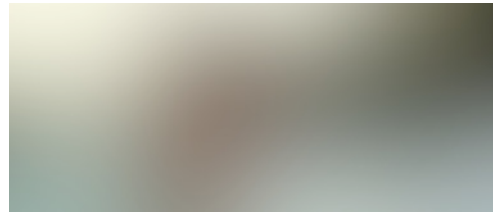


fig. 97.2

fig. 97 : Les jocks : un contre-modèle, dans *Fast Times at Ridgemont High* et *Lucas*.

---

Si le *jock* domine sur le terrain, il est souvent mis en difficulté dans la salle de classe, là où le *nerd* - parfois pour son grand malheur - excelle et domine (fig. 97). Le langage, et son incarnation par la parole, constitue un autre lieu de rencontre entre les deux figures. Très simplement, les *jocks* présents dans notre corpus limité aux années 80 (1982-1986) font généralement preuve d'une grande bêtise, caricaturée au point de ressembler à un retard mental. En parlant de *Fast Times at Ridgemont High*, Timothy Shary remarque les "grognements"<sup>655</sup> par lesquels s'exprime le capitaine de football. Ce cas est porté à son paroxysme dans *The Revenge of the Nerds*, avec le personnage non pas du capitaine mais de Ogre, dont le surnom exprime toute la brutalité. Les nerds possèdent quant à eux une relation plus ambiguë à la langue. Brillants quand il s'agit de tenir un discours théorique ou relatif à la spécialité qui les intéresse, ils produisent une parole confuse et désarticulée lorsque la communication relève de la simple interaction sociale. Le langage se défait donc à l'usage chez les deux personnages, mais la régression prend deux formes différentes, toutes deux excessives. Chez le *jock*, l'usage du langage sous la forme du cri ou du grognement ne l'empêche finalement pas de tenir son rôle : ces brutes athlétiques parviennent encore à marquer des points pour leurs équipes, et à se faire respecter dans le cadre du lycée. Le langage reformulé devient donc ici primal, animal - chez le *nerd*, en revanche, la confusion dont il est fait preuve à l'oral connote, une fois encore, comme un retour dans l'enfance. Nous pourrions être tentée de placer le *nerd* du côté de l'esprit, et le *jock* du côté du corps. Mais l'usage que le *nerd* fait de l'esprit ne lui sert à rien, ou le ramène plus crûment du côté de son physique déficient. De cet état de fait va venir la première stratégie des nerds, qui est celle du changement.

Avant d'aborder les récits qui exposent la transformation d'un *nerd*, il faut préciser la relation au corps qu'entretient le *nerd*. Il est impossible de comprendre cette dernière sans observer le rapport particulier du *nerd* à la sexualité. Tout comme le langage est à la fois efficient (sur le plan de la théorie) et déficient (sur le plan de la conversation) chez le

---

<sup>655</sup> "the football hero in *Fast Times at Ridgemont High* vocalizes more grunts than words", *ibid.*, p. 91.

personnage, la corporéité du nerd relève simultanément d'un manque et d'un excès de sexualité. La situation de manque est la plus évidente : la plupart des nerds sont inexpérimentés en la matière - il existe même tout un cycle de films, d'ailleurs pas uniquement centré sur les nerds, qui mettent en scène la première expérience sexuelle comme une quête désespérée, relevant à la foi de l'accomplissement personnel et d'une élévation sur l'échelle sociale<sup>656</sup>. Les personnages de nerd sont donc représentés comme des adolescents obsédés par la sexualité, mais absolument mis à distance des espaces dans lesquels leurs désirs pourraient se concrétiser. On les voit donc très fréquemment se contenter d'expédients : dans *Sixteen Candles*, un nerd se met en quête, non de la jeune fille qui l'attire, mais de sa petite culotte - un trophée qu'il rapporte à son groupe de nerds et de geeks. L'ébahissement de ses camarades dit beaucoup de la relation du nerd à sa sexualité. Mis à distance des femmes, et donc du corps de ces dernières, il doit se contenter de fétiches (une petite culotte, ou la femme virtuelle de *Weird Science*) ou d'expériences usurpées - dans *Sixteen Candles*, le nerd interprété par Michael C. Hall est tenté d'abuser d'une *cheerleader* qui a trop bu<sup>657</sup>. On se situe ici du côté de l'excès : le nerd, incapable de concrétiser une relation amoureuse, accumule cette énergie qui du coup est libérée sous la forme du trop-plein - ce qui aggrave encore sa situation, puisque ces comportements extrêmes accentuent encore le dégoût de fiancées potentielles. À l'opposé, cette incompréhension des stratégies entourant la conquête amoureuse désexualise le nerd. Son physique frêle est alors associé à celui de l'enfant, et par extension à celui de l'homosexuel. Si "nerd" constitue une insulte, "faggot" l'accompagne très souvent. Corps et langage travaillent donc conjointement à construire le corps inadéquat du nerd - nous avons ici limité nos exemples aux films de John Hughes, mais cette dichotomie corps / esprit, traduite en termes d'âge, de race et d'orientation sexuelle, sera sans cesse réactivée dans les décennies suivantes, par d'autres réalisateurs.

Le nerd, insatisfait par son statut social, va cependant tenter de défier le *jock* sur le plan du corps. Ce type d'arc narratif était déjà contenu dans *That's My Boy*, où le "nerd"

---

<sup>656</sup> Cette sélection croise en partie notre corpus consacré aux nerds, par exemple avec les films *Porky's*, *Revenge of the Nerds*, *Sixteen Candles*, *Superbad* ; la virginité constitue également l'enjeu narratif de *youth movies* plus récents, comme la franchise *American Pie*.

<sup>657</sup> On retrouve l'idée, dans des films plus récents, que le nerd est si laid qu'il doit voler ses premières expériences sexuelles ; la proposition est assez dérangeante, puisque au prétexte de leur statut de victime, les nerds justifient ce qui au fond n'est pas très différent d'un viol - citons seulement Seth dans *Superbad* : "Tu sais quand les filles disent : "Merde, j'étais bourrée hier soir, je n'aurais jamais dû baiser avec ce mec"... Nous pourrions être cette erreur" ("You know how girls say 'Fuck, I was wasted last night, I should never have fucked that guy'... We could be that mistake").



interprété par Jerry Lewis défie son *alter ego* Dean Martin dans l'espace qui lui était jusque-là réservé. *Revenge of the Nerds* et *Lucas* correspondent tous deux à ce type de récit. Dans le premier, un groupe éclectique de losers, rassemblé autour des nerds Gilbert et Louis, décide face à la domination de la fraternité Alpha Beta de former leur propre groupe (voir visuels en annexes, p. 725-726). Lors du tournoi final, les nerds arrachent la victoire et prennent ainsi la tête du *Greek Council* rassemblant les fraternités. Les nerds ne se surpassent pas physiquement, les épreuves ne relevant pas véritablement du domaine sportif - cependant, ils établissent leur domination sur un espace précédemment dominé par les *jocks*. *Lucas* reprend plus littéralement l'enjeu de *That's My Boy*. Dans ce film de 1986, le frère Lucas rencontre et tombe amoureux d'une nouvelle arrivée dans sa ville, Maggie. De façon originale, Lucas (Corey Haim) est ami avec Cappie (Charlie Sheen), un *jock* qui le protège des autres étudiants. Cependant, cette amitié est menacée lorsque Cappie et Maggie tombent amoureux l'un de l'autre. Lucas, trahi et persuadé qu'il peut reconquérir Maggie, décide de jouer le dernier match de football de la saison, et donc de défier le *jock* sur son propre terrain - de façon très littérale. Trop petit, trop frêle, son corps est comme pris d'assaut par le jeu : l'inadéquation du corps à la tâche étant encore renforcée par la taille de son équipement, disproportionné par rapport à sa carrure. Le match se termine sur une action au cours de laquelle Lucas est écrasé par la mêlée. Lorsque les autres joueurs se relèvent, une vue en plongée révèle le corps inerte du nerd - cette vision de défaite est encore renforcée par la présence incongrue des lunettes, cette fois cassées dans l'action. Comme Arnie dans *Christine*, qui survit à son agression mais en porte les stigmates (les lunettes sont précairement réparées avec du ruban adhésif), Lucas existe comme nerd au travers de ses lunettes, dont l'état achève de dramatiser sa condition. Cet accident, dont on nous dit qu'il aurait pu être fatal, devient l'occasion d'une révélation : alors que Lucas prétend vivre dans les beaux quartiers, ses amis apprennent qu'il vit dans une caravane, avec ses parents alcooliques. Son statut social semble d'abord amoindri : mais lorsque Lucas retourne au lycée, il trouve dans son casier l'emblématique veste des *jocks*, que les joueurs de football ont fait broder à son nom. Le corps du nerd ne subit pas dans ce cas de transformation : mais la tentative qui consiste à se fabriquer un corps nouveau, calqué sur des physiques plus enviables (dans ce cas, celui du *jock* ; ailleurs, celui de l'Afro-Américain) lui vaut une forme de reconnaissance, par le biais d'une nouvelle peau. S'il descend l'échelle sociale quand son mensonge est révélé, il s'élève parallèlement dans la hiérarchie de son lycée par son action désespérée - du coup considérée comme héroïque. Dans les deux films, les nerds conservent leur statut, et restent visuellement les

mêmes : contrairement aux personnages de nerds féminins, le changement d'apparence physique n'est pas de mise. Lorsque cela est tenté, comme dans *Lucas*, les vêtements en viennent immédiatement à signifier l'enracinement du corps dans un espace de la pensée, de la parole, mais pas de l'action.

Le *jock* incarne donc une forme d'hyper-physicalité absolument opposée à celle du nerd. Pour autant, il n'est pas un personnage positif dans les *youth movies* américains : souvent bête et réduit à émettre quelques grognements, il forme un pan tout aussi excessif de la masculinité que le nerd, mais sans l'aura musculaire qui a pu entourer les héros des années 80. En un sens, les *youth movies* semblent moquer le culte du corps amorcé de façon contemporaine par *Rambo II* et *Conan the Barbarian* - dans le même temps, d'autres films, tels *Revenge of the Nerds*, *The Breakfast Club* ou *Lucas*, affirment l'inadéquation absolue du nerd à l'espace du corps. Si les héros de fiction (notamment le gangster) forment l'horizon du désir du *schlemiel* tel qu'il est interprété par Woody Allen, ce sont les sportifs, et leur maîtrise de l'espace et du geste qui incarnent les modèles des nerds. Cependant, le *jock* n'est pas seul à occuper ce terrain, puisque les films impliquant des nerds vont souvent comparer leurs corps inefficaces à l'aisance des Afro-Américains. Tout comme la figure du *schlemiel* présente des traits hérités de stéréotypes racistes, l'homme noir présentera dans cette perspective une physicalité exacerbée, relevant parfois de l'hypersexualité - une image qui relève de l'imaginaire colonial, ici réactivée pour accentuer l'anti-héroïsme du nerd.

## 2.3 Le nerd face aux Afro-Américains : le héros noir au secours du loser blanc

### 2.3.1 L'IMAGERIE ASSOCIÉE AU "BLACK BUCK"

Le cinéma hollywoodien a longtemps associé l'homme noir à une forme de menace. La visibilité du personnage noir, homme ou femme, n'est souvent possible, selon la théorie post-coloniale, qu'à la condition de cristalliser les peurs ressenties par la majorité blanche à son égard. Ce type de représentation possède une origine canonique au cinéma, *The Birth of a Nation* (1915), où l'homme noir menace la pureté de la race dominante. Le personnage du "mulâtre", Gus, dont la sexualité déchaînée est une

menace pour la femme blanche, est finalement défait par l'arrivée providentielle du Ku Klux Klan. L'intervention des Blancs permet ici d'évacuer la possibilité du métissage, considéré comme une corruption de la pureté de la race. Dans l'imaginaire colonial, l'homme noir se définit d'abord par sa présence physique, et la forme d'hypersexualité qui l'accompagne : plus proche de l'animal, son corps est défini comme primitif et sauvage. Cependant, nous nous gardons tout de même de rabattre l'origine de la symbolique du corps masculin noir sur son histoire coloniale. Léopold Senghor rappelait en effet dans un article de 1977<sup>658</sup> l'importance de l'homme noir dans l'Antiquité Gréco-Romaine, et le rôle de celui-ci dans des contextes aussi variés que l'armée, les sports ou le théâtre. Si l'hyper-sexualité de l'homme noir apparaît de manière redondante dans les images et textes coloniaux, elle semble déjà couvrir derrière le magnétisme de Memnon décrit par Homère<sup>659</sup> ou les récits d'Hérodote<sup>660</sup>. Le stéréotype qui est associé à la masculinité noire se situe donc en marge des autres stéréotypes raciaux, comme le rappelle Jeffrey Brown :

*[...] toutes les figures de l'Autre ne sont pas équivalentes dans l'idéologie masculine dominante. L'homme gay, l'homme juif et l'homme asiatique (et bien d'autres figures de l'Autre) ont été écrasés par une image de personnage doux, castré, tandis que l'homme noir a été asujetti à une série de stéréotypes raciaux qui le désignent au contraire comme étant trop dur, trop physique, trop "corporel"*<sup>661</sup>.

L'homme noir domine donc principalement l'espace du corps, comme le *jock*, mais bien entendu selon des principes différents. Cet aspect "sauvage" le positionne en proximité avec la nature, lui associe un désir dont l'objet est principalement la femme blanche<sup>662</sup>.

---

<sup>658</sup> SENGHOR Léopold Sédar. Les Noirs dans l'Antiquité méditerranéenne. *Éthiopiennes*, 1972, p. 30-48.

<sup>659</sup> Ibid., p. 40.

<sup>660</sup> Ibid., p. 37.

<sup>661</sup> "[...] not all Others have been constructed as equal by the dominant masculine ideology. While the gay man, the Jewish man, the Asian man (and many other "Others") have been burdened by the projection of castrated softness, the black man has been subjected to the burden of racial stereotypes that put him in the symbolic space of being too hard, too physical, too bodily", in BROWN Jeffrey A. Comic Book Masculinity and the New Black Superhero. *African American Review*, 1999, p. 28.

<sup>662</sup> Comme le signale Thomas Wartenberg dans son étude des couples interracialisés au cinéma, ce schéma qui fait de l'homme noir une menace pour la femme blanche définit également cette dernière, la construit comme femme idéale, universellement désirée et désirable par les hommes, aux dépens de femmes de races et d'ethnicités différentes (cf. WARTENBERG Thomas E. *Unlikely Couples: Movie Romance as Social Criticism*. 1999, p. 126). Le film *King Kong* (1933) a souvent été analysé dans ce sens, notamment par le même auteur (cf. "Humanizing the Beast. King Kong and the Representation of the Black Male Sexuality". 2001, p. 157-177.).

L'homme noir, dans cette perspective, contient une énergie brute, opposée aux normes de la civilisation : il ne peut être représenté de façon positive qu'à condition de domestiquer cette énergie, en adoptant une attitude soumise par rapport à un "maître" blanc. Cet autre stéréotype pourra sembler radicalement opposé au premier, mais il repose en réalité sur les mêmes normes. Les études filmiques irriguées par la critique post-coloniale rapportent cette figure de l'homme noir soumis à celle, emblématique, de l'Oncle Tom, tandis que son équivalent féminin serait la *mammy*, exemplifiée par le rôle de Hattie McDaniel dans *Gone with the Wind*<sup>663</sup>. À ces types de personnages dociles, dévoués à la cause blanche, Douglas Bogle oppose la figure de la *brute noire* ("*brutal black buck*"<sup>664</sup>) dans son étude des personnages noirs dans le cinéma hollywoodien. Les excès physiques et sexuels de ces personnages permettent de justifier, sinon d'expliquer, le statut minoritaire des Noirs dans la société américaine, puisque la position domestiquée du subalterne, devient, par effet miroir, la seule désirable. La formation de telles figures relève d'un discours raciste bien particulier, caractérisant tous les races différentes de la race blanche comme étant trop ou assez peu naturelles. Ces deux stéréotypes se répondent, et définissent un juste milieu, incarné par la race blanche. Ron Eglash, explique ainsi :

*Ainsi, le stéréotype raciste de l'Africain définit ce dernier comme trop sexuel, tandis que les Asiatiques ne le seraient pas assez ; l'homme blanc, dans ce cadre, apparaît comme l'équilibre parfait entre ces deux extrêmes. Étant données ces associations, il n'est pas surprenant que les Américains associent de manière stéréotypée les Asiatiques aux nerds, et à l'opposé les Afro-Américains à des "hipsters"*<sup>665</sup>.

---

<sup>663</sup> Si nous citerons surtout Donald Bogle, nous écrivons ces lignes en gardant à l'esprit la construction d'une théorie de la représentation des minorités noires par les écrits d'auteurs tels que Patricia Hill Collins (HILL COLLINS Patricia. *Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness, and the Politics of Empowerment*. 2000) et Robyn Wiegman (WIEGMAN Robyn. "Black Bodies/American Commodities: Gender, Race, and the Bourgeois Ideal Contemporary Film". 1991), eux-mêmes irrigués par la pensée de Franz Fanon, Gayatri Spivak, ou encore Stuart Hall.

<sup>664</sup> "*Bucks are always big, baadddd niggers, oversexed and savage, violent and frenzied as they lust for white flesh*", in BOGLE Donald. *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks. An Interpretive History of Blacks in American Films*. 2003, p. 13.

<sup>665</sup> "*Thus exists the racist stereotype of Africans as oversexual and Asians as undersexual, with 'whiteness' portrayed as the perfect balance between those two extremes. Given these associations, it is no coincidence that many Americans have a stereotype of Asians as nerds and of African-Americans as anti-nerd hipsters*", in EGLASH Ron. *Race, Sex and Nerds. From Black Geeks to Asian American Hipsters. Social Text*, 2002, p. 52.

Cette centralité de la race blanche repose paradoxalement sur l'absence de définition de cette dernière. Richard Dyer, dans son étude du concept même de "race blanche" montre que sa domination s'est construite sur le refus de s'identifier comme race (d'être *racialisés*) : dans ce cadre, seuls les Noirs, ou les Asiatiques, par exemple, seront perçus comme des sujets possédant une race - un homme blanc, en revanche, apparaîtra comme "*seulement humain*"<sup>666</sup>. Par les discours et les représentations (notamment au cinéma), les hommes blancs (et, dans une certaine mesure, les femmes blanches) se soustraient à leur propre catégorisation, et du même coup, ne sont pas réductibles à leur apparence physique (contrairement aux Noirs, dont les caractéristiques physiques sont analysées comme autant de symptômes)<sup>667</sup>. Ce cadre nous permet donc de mieux saisir la place du nerd. Celle-ci est paradoxale dès lors qu'elle est censée, de par sa race - blanche - être dominante. En même temps, le nerd qui hérite du *schlemiel* charrie quelques-unes des incertitudes<sup>668</sup> qui entourent la figure, notamment quant à son statut, ni clairement blanc, ni complètement *Autre*. De ce socle théorique reposant en partie sur la pensée post-coloniale, nous garderons la définition du "*black buck*", en laissant quelque peu la portée militante des auteurs concernés. Notre but, à présent, est d'observer comment ce contre-modèle va justement servir à équilibrer celui, radicalement différent, du nerd.

Pour le nerd symboliquement privé d'incarnation, les excès associés au corps noir formeront le pendant de cet espace physique déjà occupé par le *jock*. La relation qui va unir l'homme noir et le nerd sera souvent beaucoup plus développée que celle qui existe entre ce dernier et le *jock*. Le nerd voit dans le *jock* une masculinité blanche accomplie - état qu'il lui est impossible d'atteindre. Alors que le stéréotype du *black buck* correspond généralement à la solidification d'une angoisse de la majorité blanche par rapport à l'Autre (ici, noir), la mise en présence du Noir et du nerd va redonner une positivité à la figure excessive du Noir hypersexuel. La figure du *black buck* ne sera donc pas convoquée sur le mode de l'antagonisme (l'altérité dont il faut purger le champ, et par extension la société), mais au contraire pour compenser la physicalité déficitaire du nerd : l'énergie sexuelle excessive devient paradoxalement plus désirable que son inverse (la mollesse corporelle du nerd). Il est également intéressant de constater que cette

---

<sup>666</sup> DYER Richard. *White*. op. cit., p. 2.

<sup>667</sup> Ibid., p. 20-23.

<sup>668</sup> Voir ci-dessous le passage consacré aux relations entre communautés noire et juive, cf. infra., p. 421-422.

dichotomie est récurrente : on la retrouve dans *Revenge of the Nerds*, *Weird Science*, et plus tard dans *Harold* et *The New Guy*. Dans les deux premiers films, c'est un groupe d'hommes noirs, qui incarne de façon métonymique la minorité, qui va aider les nerds à changer de statut. Les deux films suivants, réalisés dans les années 2000 vont construire de façon quelque peu différente des personnages de marginaux qui feront du changement de statut de nerd leur mission.

Nous avons déjà évoqué comment les losers de *Revenge of the Nerds* volent la vedette aux *jocks* : ils les battent avec leurs propres instruments, c'est-à-dire les réseaux de la socialité et de la hiérarchie que constituent les *fraternities* et *sororities*. Ils doivent cependant leur succès à une fraternité d'hommes noirs, dont le statut subalterne est évoqué par leur sigle *Lambda Lambda Lambda* (dits *Tri-Lambs*). D'abord indifférents aux nerds qui leur demandent d'être leurs sponsors, ces hommes noirs finiront par se rallier à leur camp. Lorsque les nerds remportent les championnats de l'université, ils retrouvent leur maison saccagée par les *jocks*, en guise de revanche. Gilbert, un des deux nerds à la tête de la fraternité, décide de se rendre à la fête de fin d'année (*homecoming party*) pour plaider leur cause : alors qu'il essaie de révéler les injustices dont lui et les siens sont victimes, il est attaqué par le coach de football, le chef des *jocks*, en somme. Le doyen, un ancien nerd<sup>669</sup>, tente d'intervenir, mais le coach le domine physiquement. C'est l'arrivée des Tri-Lambs qui permet au rapport de forces de se stabiliser. Gilbert trouve ainsi la possibilité de s'exprimer, pour affirmer notamment : "*Je suis ici ce soir pour défendre les droits des nerds [...] Je suis un nerd et j'en suis fier*"<sup>670</sup>. Le lexique utilisé rappelle les formes du discours déployées par la lutte pour les droits civiques : Gilbert ne revendique pas seulement son identité de nerd, il la définit comme minoritaire - le harcèlement dont il est victime étant alors placé sur le même plan que le racisme dont les Afro-Américains ont fait l'expérience. Comme le note justement Lori Kendall dans une saisie plutôt critique du film, une des humiliations pratiquées par les *jocks* consiste à brûler l'emblème "NERD" devant la maison des personnages concernés - le harcèlement des nerds au lycée devient alors lisible comme une forme de lynchage. Kendall affirme ainsi :

---

<sup>669</sup> Si les nerds et les *jocks* sont des rôles sociaux adoptés principalement dans le contexte du lycée, les films de notre corpus suggèrent souvent que ces étiquettes peuvent garder leur validité à l'âge adulte. Dans certains cas, comme *The Benchwarmers* (2006), il est même suggéré que le statut de *jock* ou de nerd est héréditaire : les fils sont condamnés à subir les mêmes vexations que les pères. Plus généralement, dans le cadre du lycée, l'opposition entre le coach sportif et un professeur plus intellectuel répète les antagonismes entre les étudiants.

<sup>670</sup> "*I'm here tonight to stand for the rights of other nerds [...] I'm a nerd and I'm proud of it*".

*La construction du nerd comme une identité masculine blanche et opprimée remet en cause l'autorité masculine blanche et hétérosexuelle, en ignorant la situation critique réelle des minorités opprimées [...] Les films de la franchise Revenge of the Nerds mettent clairement en place cette relecture conservatrice du discours des droits civiques*<sup>671</sup>.

Dans son analyse, Kendall pose que le film code ses personnages de nerds comme des victimes, aux dépens de l'expérience particulière des Afro-Américains, replacée dès lors comme le pendant marginal d'une exclusion vécue de façon identique par les populations blanches. Nous serions tentée par une lecture moins sévère du film (dont la médiocrité éventuelle constitue une autre question).

En définissant les nerds comme les représentants d'une majorité blanche, Kendall oublie en effet le lien originel qui associe la figure au *schlemiel* juif, et donc à une ethnicité plus complexe. Cette identité, même si elle n'est pas revendiquée par le film, permet de mieux comprendre le rôle des personnages noirs dans ce récit. L'existence d'une expérience et de buts communs, dans le contexte d'une identité minoritaire, rapproche les hommes noirs des hommes juifs dans le contexte culturel américain. Comme le rappellent respectivement Michael Rogin et Hasia Diner<sup>672</sup>, les Juifs américains ont identifié, au début du XX<sup>e</sup> siècle, un vécu commun entre la communauté noire et la leur. Même si, en 1915, les Juifs américains accèdent à la classe moyenne alors que les Noirs font encore majoritairement l'expérience de la pauvreté et de la ségrégation, l'exclusion des deux groupes par la majorité blanche va former le terreau d'une série d'échanges culturels ; ainsi, les journaux yiddish rapprocheront les lynchages de pogroms<sup>673</sup>, et soutiendront régulièrement la cause noire lors de procès. Des chanteurs noirs s'exprimeront en yiddish<sup>674</sup>, et, en retour, les artistes juifs s'approprièrent la forme

---

<sup>671</sup> "The appearance of the nerd as an oppressed white male identity addresses critiques of white straight masculine authority without actually considering the plight of oppressed peoples directly [...] The Revenge of the Nerds films explicitly demonstrate this conservative reconfiguration of civil rights discourse", in KENDALL Lori. Nerd Nation: Images of Nerds in US Popular Culture, op. cit., p. 265-266.

<sup>672</sup> DINER Hasia R. *In the Almost Promised Land. American Jews and Blacks, 1915-35*. 1977, p. 3-27.

<sup>673</sup> Ibid., p. 75. ; voir aussi ROGIN Michael. *Blackface, White Noise. Jewish Immigrants in the Hollywood Melting Pot*. 1996, p. 11.

<sup>674</sup> Ibid., p. 67.

naissante du jazz<sup>675</sup>. Ce rapprochement entre Juifs et Noirs a été permis par un contexte socio-économique. Comme le rappelle Rogin, cette proximité, si elle perdure ponctuellement, évolue après la Seconde Guerre Mondiale. Alors que les Juifs accèdent progressivement à la classe moyenne, les Noirs restent marginalisés sur le plan social, et la séparation entre les deux groupes se lit géographiquement, puisque Juifs et Noirs n'habitent plus les mêmes quartiers<sup>676</sup>.

Plutôt que de lire les nerds comme uniformément blancs, nous devons nous rappeler qu'ils sont *problématiquement* blancs, c'est-à-dire que leur relation à la masculinité blanche hérite en grande partie de la négociation que les immigrants européens juifs ont dû effectuer lors de leur arrivée sur le sol américain. Comme le rappelle Rogin, les Juifs ont été racialisés par l'anti-sémitisme pratiqué en Europe, et ont cherché à s'intégrer *en tant que blancs* une fois installés aux États-Unis<sup>677</sup>. L'appartenance des nerds à la masculinité blanche dite hégémonique est donc tout à fait discutable<sup>678</sup>. Cependant, si l'on suit Rogin, il faut reconnaître que les associations entre identité juive et noire se sont souvent produites en faveur de la première plutôt que de la seconde.

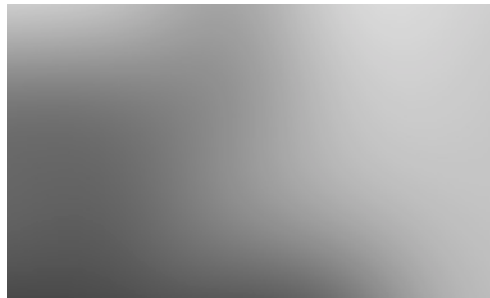


fig. 98.1

---

<sup>675</sup> La convergence va même plus loin, puisque historiquement les Juifs ont, avant de voir leur ethnicité incluse à la race blanche, été considérés comme des Noirs, notamment à cause de la forme de leur nez. (cf. GILMAN Sander. *The Jew's Body*. 1991, in DYER Richard. *White*. op. cit., p. 42.

<sup>676</sup> ROGIN Michael. *Blackface, White Noise*. op. cit., p. 252-253.

<sup>677</sup> Rogin écrit : "Alors que l'anti-sémitisme racialisait les Juifs en Europe, les immigrants européens arrivaient aux États-Unis rassemblés sous la bannière d'une nouveauté sociale, l'être-blanc" ("As anti-Semitism racialized Jews in Europe, however, European immigrants to the United States were coming under the banner of a new social invention: whiteness"), in *Blackface, White Noise*. op. cit., p. 12.

<sup>678</sup> Comme l'est d'ailleurs celle des Juifs ; Rogin rappelle un point historique d'importance : "L'être-blanc des Juifs peut en partie être questionné, puisqu'un ensemble de stéréotypes raciaux, nés de la loi sur la restriction de l'immigration de 1924, rassemblait les Juifs, les Asiatiques et les Noirs dans le même tiroir orientaliste" ("The whiteness of Jews was particularly questionable, since a common set of racial stereotypes, which bore fruit in the 1924 immigration restriction bill, bound together Jews, Asians and blacks under the orientalist umbrella"), *ibid.*, p. 101.

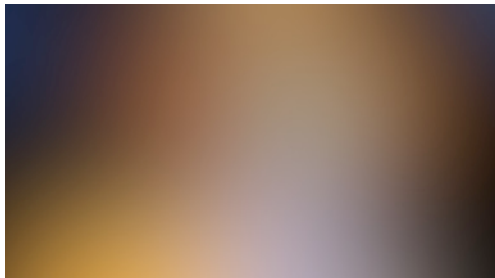




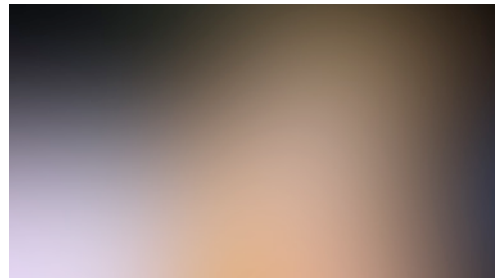
*fig. 99.1*



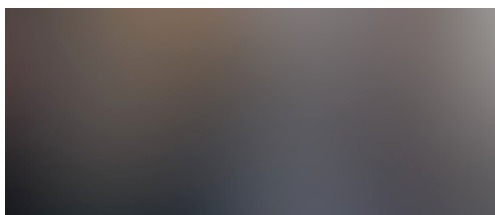
*fig. 99.2*



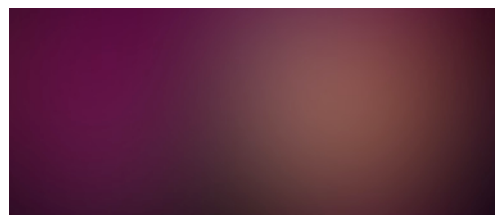
*fig. 99.3*



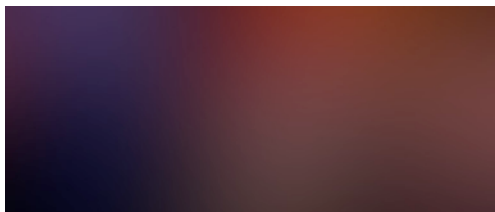
*fig. 99.4*



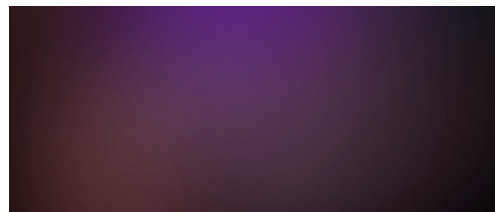
*fig. 100.1*



*fig. 100.2*



*fig. 100.3*



*fig. 100.4*

*fig. 98, 99, 100 : De jeunes Blancs peu sûrs d'eux trouvent dans l'identité noire le moyen de se réinventer, dans The Jazz Singer (fig. 98), The Mask (fig. 99) et Spider-Man III (fig. 100).*

La pratique du *blackface* dans le cadre du vaudeville, et de façon notoire dans les premiers films parlants (*The Jazz Singer*, en 1927) met en scène des acteurs juifs se noircissant le visage<sup>679</sup> (fig. 98) et proposant une performance musicale proche du jazz et

<sup>679</sup> Le noircissement du visage s'accompagne d'un maquillage exagéré de la bouche destiné à simuler un visage d'homme noir : une telle représentation, proche de la physionomie associée aux noirs dans les *cartoons*, est considérée comme raciste par la critique post-coloniale dans la mesure où elle prolonge les formes primitivistes et animales du corps noir.

du ragtime<sup>680</sup>. Selon Michael Rogin, ce travestissement, ou cette *mascarade*, si l'on détourne la terminologie de Judith Butler, a permis aux immigrants juifs de négocier avec leur statut minoritaire. L'identité blanche, malgré sa position dominante, n'est pas uniforme, comme le rappelle Richard Dyer, et connaît quelques gradations par le biais de l'ethnicité grâce aux groupes polonais, italiens, irlandais (pour ne citer qu'eux) ayant émigré aux États-Unis). Les Juifs américains constituent dès lors un "*cas limite d'appartenance à la race blanche*" ("*the limit case of whiteness*"<sup>681</sup>). Cette difficulté à s'identifier à l'identité américaine et à la race blanche dominante motive le récit de *The Jazz Singer*, et selon Rogin, le principe même du *blackface*. Au cours du spectacle, l'acteur met à distance son identité juive en grimant son visage de façon à apparaître comme un homme noir. Lorsqu'il retire le maquillage, il ne retourne pas véritablement à son corps d'origine : grâce à la série d'écarts introduite par le déguisement, l'acteur juif devient visible comme *homme blanc*. Selon Rogin, le passage par le costume et le grimage permet à l'homme juif de s'appropriier les qualités et les talents de l'homme noir, tout en s'éloignant de la place marginale de ce dernier en réintégrant la masculinité blanche dominante. Il explique :

*En tant que costume, le blackface mise sur l'identité comme répétition du même : sous la suie, le Juif peut être perçu comme Gentil. En tant que mode d'expression, le blackface permet de créer une identité individuelle différente de celle d'origine*<sup>682</sup>.

L'idée selon laquelle l'identité juive est complètement effacée par le passage temporaire dans une autre peau (celle du Noir américain) paraît tout de même un peu exagérée - rien ne dit que cet effacement soit effectif et qu'une telle mascarade garantisse l'intégration du Juif dans le monde des Gentils, et surtout à quel niveau (dans la fiction ? dans l'imaginaire collectif ?). Nous retenons cependant ceci : le déguisement, et les passages d'un corps à l'autre qu'il occasionne, contiennent potentiellement, au moins dans son ambition, la réalisation d'une identité à travers son contraire. C'est une stratégie que nous retrouverons dans le cas de Superman, moins éloigné de ces problématiques

---

<sup>680</sup> Plutôt, c'est le type de pratique sur laquelle se concentre Michael Rogin ; cependant des femmes ont également fait l'expérience du *blackface*, telle Judy Garland dans *Everybody Sing* (1938).

<sup>681</sup> Dyer cite également Michael Lerner et sa formulation, "*une position d'instabilité structurelle*" ("*a position of structural instability*"), cf. LERNER Michael. "Jews Are Not White". *Village Voice*, mai 1993, p. 33 in DYER Richard. *White*. op. cit., p. 53.

<sup>682</sup> "*As disguise, blackface capitalizes on identity as sameness; under burnt cork, the Jew could be a gentile. As expression, blackface creates individual identity as different from one's origins*", in ROGIN Michael. *Blackface, White Noise*. op. cit., p. 102.

qu'il n'y paraît - mais là aussi la mascarade jouera davantage avec l'identité qu'elle ne la dépassera.

Malgré nos réserves quant à la théorie de Michael Rogin, nous allons parcourir quelques cas de *highschool movies* qui semblent reprendre le principe du travestissement en "*blackface*". Ces films, tout en recontextualisant le nerd au sein d'une identité blanche plus générique, vont prolonger ces principes du déguisement, et du même coup charrier des paradoxes similaires. Cependant, dans le contexte des années 80 et des décennies suivantes, le *blackface* a bien entendu changé de statut dans la culture américaine<sup>683</sup>. Il est devenu le signe d'une appropriation raciste et maladroite de l'identité noire : c'est donc une *blackface* déguisée, ou tempérée qui va ici être mise en scène. À défaut de se noircir le visage, les nerds vont emprunter aux Noirs des éléments de leur masculinité, dans une tentative de devenir plus *blancs*.

### 2.3.2 IDENTITÉ JUIVE, IDENTITÉ NOIRE : ÉCHANGES PAR LE BIAIS DU DÉGUISEMENT

Dans *Weird Science*, la position du groupe d'hommes noirs est moins cruciale en termes narratifs que dans *The Revenge of the Nerds*, mais elle participe de la même caractérisation. Gary et Wyatt, lycéens, sont deux nerds martyrisés par les *jocks* et les "freaks". Ils incarnent deux pans de cette identité. Le premier, Gary, interprété par Anthony Michael Hall, correspond aux personnages habituellement incarnés par l'acteur : indifférent aux humiliations, il croit pouvoir changer son statut. Wyatt vit sa nature de façon plus conflictuelle, puisque son propre frère, une brute, prolonge son calvaire à domicile ; il est donc résolu à endurer les avanies. Les deux personnages souffrent de ne pouvoir séduire les jeunes filles et vont utiliser leurs talents en informatique, pour fabriquer, tels de jeunes Frankenstein, une créature vivante - plus précisément, la femme parfaite. Les deux nerds vont partager la compagnie d'une créature fantastique, Lisa, qui va les aider à transformer leurs vies. La réformation commence par une soirée dans un club, où ils rencontrent un petit groupe d'hommes noirs. Gary, plus à l'aise que Wyatt, tente de se lier avec ceux-ci : une ellipse le révèle transformé, portant un chapeau, affectant des poses et un phrasé habituellement associé

---

<sup>683</sup> Le sujet est toujours sensible, et prête régulièrement à controverse. Pensons seulement aux réactions indignées qui ont accompagné les clichés de Chris Rock en couverture de *Vanity Fair* en 1998 (grimé pour l'occasion en *whiteface*), ou plus récemment aux photographies de la top model Lara Stone en *blackface* pour le *Vogue* français d'octobre 2009.

aux Afro-Américains. Même si ce dernier cas est plus anecdotique, il définit le nerd de la même façon que *Revenge of the Nerds* : la masculinité déficiente du lycéen à lunettes peut se corriger, au contact d'une masculinité inversement excessive. Le nerd n'est pas seulement radicalement opposé à l'homme noir : il est suggéré qu'un partenariat privilégié peut rassembler les deux personnages. Le nerd, pourtant blanc, est celui qu'on cherche à faire taire, qui est constamment harcelé, et qui est rejeté sur la base de son physique : tous ces éléments de définition contribuent à qualifier le nerd comme une minorité - ce qui est d'autant plus curieux que son lien avec le *schlemiel* juif n'est pas revendiqué. Dans ce cas précisément, le nerd peut apparaître comme une tentative de la classe dominante blanche d'emprunter la place marginale de victime occupée traditionnellement par les minorités raciales.

*Harold*, et surtout *The New Guy*, poussent le rapprochement un peu plus loin encore puisque le nerd n'est plus seulement inspiré par la masculinité noire, mais tente de s'approprier celle-ci. Harold, dans le film du même nom, trouve un soutien en la personne de Cromer, un homme noir qui est le concierge de l'école - ce dernier affirme l'infériorité de sa position, qui semble acquise et permanente ("*Je suis un concierge craignos*<sup>684</sup>", certifie-t-il). Le rapprochement s'opère sur la base d'une expérience commune, celle du rejet par les pairs : Cromer rassure Harold en parlant de sa propre enfance : il était le seul Noir de son école. La relation qui unit les deux personnages va prendre l'allure d'une initiation : Cromer apprend à Harold à danser - en précisant que les attentes le concernant sont basses, puisqu'il est blanc et chauve. Ce commentaire apparemment anodin puise directement dans l'imagerie populaire qui fait des Noirs des danseurs nés, par opposition aux Blancs, en relation plus conflictuelle avec leur corps. La danse remplace donc le football américain comme figure de la physicalité et de la masculinité accomplies.

Une approche similaire caractérise *The New Guy* : ici, Dizzy ne veut pas seulement l'aide d'un Noir, il veut plus clairement *devenir noir*. La séquence qui ouvre le film montre le personnage, blanc et maigre, danser au rythme de *Play That Funky Music, White Boy*, de James Brown. Dans la chambre tapissée des images du chanteur, Dizzie se blesse en essayant de faire le grand écart - le corps inadéquat, en mouvement, rencontre l'image du corps désiré. Dizzie a bien un ami noir, mais celui-ci est obèse - un critère qui permet généralement de désamorcer l'hypermasculinité associée aux Afro-Américains. C'est en

---

<sup>684</sup> "*I'm a creepy janitor*".

prison que le nerd va rencontrer son opposé, un délinquant noir qui fait cette fois fonctionner le stéréotype à plein, tant il se caractérise par l'excès. Ce personnage bruyant, possédant des yeux globuleux prêts à sortir de leurs orbites, tient des propos extrêmes ("*Brise les règles*" ; "*Sois fou*"<sup>685</sup>) - aussi, et c'est un trait courant dans les *youth movies*, des sons non diégétiques ponctuent ses regards assassins - dans ce cas, en l'occurrence, il s'agit d'un bruit de fouet. Le prisonnier noir va faire subir à Dizzie un entraînement censé le transformer, et lui permettre de mieux s'intégrer dans sa nouvelle école. Cette formation demande au personnage d'intérioriser une image stéréotypée de l'homme noir : là encore, nous retrouvons les cours de danse, mais aussi l'intégration de particularismes au niveau de la langue, comme dans *Weird Science* (le personnage doit s'entraîner à dire "*Who's the biaaatch now?*"). La fin du film permet à Dizzie de réconcilier sa véritable identité de nerd avec une nouvelle assurance, tempérée par rapport aux enseignements extrêmes du prisonnier noir. Comme souvent dans le genre, le récit est clos par une fête lors de laquelle Dizzie interprète *Play That Funky Music, White Boy* : il combine ainsi sa nature (de nerd, mais aussi d'homme blanc) avec ce qu'il n'est pas mais peut à l'occasion emprunter, par le biais de la performance (la *funky music* constituant le territoire de la culture afro-américaine).

L'opposition entre le nerd et l'homme noir est loin de constituer un cas particulier. Elle s'inscrit dans la négociation plus large qui se joue entre les masculinités blanche et noire. Si la race blanche (prise comme synonyme de *whiteness* en américain) s'est définie, entre autres, par opposition à la race noire, notamment par la formation de stéréotypes négatifs (de la *mammy* servile à l'homme noir sauvage et menaçant), il existe également de nombreuses fictions qui mettent en scène le désir de l'homme blanc d'être noir. Dans ce cas, être noir ne signifie pas hériter d'un rôle subalterne, mais récupérer des qualités supposément propres à l'homme noir, comme dans le *blackface* du début du XX<sup>e</sup> siècle. Devenir l'Autre est une stratégie souvent réduite à un moyen de le marginaliser et de poser son infériorité par les tenants de la théorie post-coloniale ; il s'agit là d'une position que nous souhaiterions nuancer. *The Mask* (1994) constitue un cas particulièrement limpide d'un corps d'homme blanc qui tente de s'approprier un corps d'homme noir - la connotation de l'homme sauvage n'est pas loin, puisque c'est un masque mystérieux, ne semblant pas de facture occidentale, qui permet la transformation (*fig. 99*). Lorsque Stanley Ipkis (Jim Carrey) voit son visage couvert du

---

<sup>685</sup> "*Break all the rules*" ; "*Act all crazy*".

*masque*, son corps se déchaîne, se prête à tous les étirements, déformations et excès. Mais cet aspect excessif n'est pas seulement dû à l'hybridité de l'image cinématographique avec le numérique, ou plus largement au corps-figurine<sup>686</sup> issu du *cartoon*. Par l'entremise de cet objet magique, Ipki maîtrise l'espace de la performance, et plus particulièrement celui de la danse. Son visage vert le situe davantage dans le champ du fantastique que d'une quelconque race existante : mais comme le rappelle Scott Bukatman dans son analyse du film, l'usage du *zoot suit*, emprunté à Cab Calloway, connecte clairement le personnage à une identité afro-américaine - certes quelque peu usurpée<sup>687</sup>. Une formule similaire apparaît dans *Spider-Man 3*, ce dernier étant plus proche de notre sujet, dans la mesure où Peter Parker peut être considéré comme un nerd. Dans ce dernier volet de la série, une matière tout aussi mystérieuse que le masque, mais ici d'origine extra-terrestre, contamine la tenue de super-héros de Peter Parker<sup>688</sup>. Dans un premier temps, la tenue devient plus résistante et décuple les pouvoirs du personnage - mais bientôt, elle le rend également agressif et arrogant, ce qui l'éloigne de ses proches (*fig. 100*). Comme l'a justement pointé Stéphane Delorme<sup>689</sup> lors de la sortie du film, cette matière *noire* (en termes de couleur) rend son hôte *noir* (en termes cette fois de race). Parker ne devient pas simplement méchant : son corps semble possédé par des excès qui lui semblaient étrangers jusqu'alors. Dans une scène pas si éloignée de celle de *The Mask*, Parker séduit une prétendante, sous les yeux de sa fiancée Mary Jane : cette parade prend la forme d'une danse, avant que l'énergie physique excessive ne se

---

<sup>686</sup> Cf. TOMASOVIC Dick. *Le corps en abîme*. op. cit., p. 58-59.

<sup>687</sup> BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*. 2003, p. 152-155. Il reconnecte l'usage du "zoot suit", non seulement à Cab Calloway, mais à l'identité des gangs noirs et latinos de Los Angeles dans les années 40. Du reste, nous nous éloignons de son analyse : pour lui, *The Mask* repose justement sur le fait que le personnage ne soit pas juif ; ceci contribue à la dissolution générale des identités par le biais du morphing : "*Le blackface, le travestissement et le morphing participent tous d'une subtile répression par l'analogie (ceci est les deux termes, mais aussi aucun des deux), mais le morphing amène une nouvelle littéralité (ceci devient cela ; cela prend forme). L'appropriation devient un acte d'effacement complet*" ("*Blackface, transvestism, and morphing all participate in analogy's subtle repression (this is both, but also neither); but morphing brings it with a new literalism (this becomes that; it takes shape). Appropriation thus becomes an act of complete erasure*"), *ibid.*, p. 151.

<sup>688</sup> Il est significatif que dans les deux exemples l'agent de la transformation (masque ou matière noire) soit sans origine connue : cette caractéristique permet à la fois de donner une origine magique au changement d'identité, mais aussi, plus fondamentalement, d'emprunter une identité noire moyenne, sans origine géographique, débarrassée de ses encombrants corrélats historiques (esclavage, colonisation, racisme). C'est donc une sorte d'identité noire imaginaire, globale que les héros vont adopter : une race absolue sans nationalité, sans culture.

<sup>689</sup> DELORME Stéphane. Critique de *Spider-Man 3*. *Cahiers du Cinéma*, 2007, p. 52.

déverse sur le mode de la confrontation : le goût de la violence accompagne ici celui de la danse.

Il existe donc dans le cinéma américain des formes discrètes de ce désir d'être noir tour à tour porté par les héros, ou une remise en scène tempérée du *blackface*, avec des enjeux cependant similaires. Ce ne sont pas seulement les écarts entre identités raciales qui nous intéressent dans *The Mask* et *Spider-Man 3*, mais plus largement les formes de passage entre deux avatars d'un même personnage. Si le nerd bute perpétuellement sur son incapacité à se réaliser dans l'espace de la masculinité blanche (comme le montrent ses échecs répétés sur les terrains de football, à de rares exceptions), il peut en revanche emprunter les qualités d'un corps apparemment plus distant pour se dépasser. Mais ce dépassement ne vaut pas en soi : ce qui nous intéresse, ce sont les formes de cette transformation, de cette conversion physique d'un modèle à l'autre. Dans nos deux exemples ci-dessus, un homme falot et un nerd sont habités par de nouvelles énergies, grâce à l'intervention opportune d'un objet mystérieux, d'une radicale étrangeté (dans les deux cas, la question de l'origine est rapidement éludée). Bien sûr, la transformation n'est pas aussi littérale que le *blackface* : des indices très discrets, comme un phrasé, un pas de danse (*Spider-Man 3*) ou le *zoot suit* (*The Mask*) signalent les emprunts à la culture afro-américaine. Les nerds qui s'approprient une race autre que la leur répondent donc d'un mouvement plus large, qui voit les personnages de fiction blancs tenter de devenir noirs, même si ce dessein est dissimulé : être moins blanc, c'est paradoxalement être plus masculin.

Pris au piège de ses propres stéréotypes, qui définissent l'homme noir comme un être excessivement sexuel, Hollywood réinjecte ces images négatives d'une masculinité animale dans des personnages qui ne sont justement pas assez physiques, les nerds. Prédisposés à se rapprocher des Afro-Américains par leur statut - contestable - de minorité, les nerds cherchent à se fabriquer un nouveau corps, d'une autre race. Plus précisément, ce sont deux corps incompatibles que les nerds tentent d'habiter : celui du *jock*, socialement favorisé, et celui du Noir, socialement marginal, mais propriétaire d'une énergie physique plus forte encore que celle du sportif (il arrive que les deux images s'écrasent l'une sur l'autre ; il n'est pas inhabituel de voir des *jocks* noirs, par exemple, dans *The New Guy* ou *The Benchwarmers*). Les nerds, aidés par des acolytes noirs, arrivent plus souvent à s'approprier ce corps paradoxalement plus différent : dans ces propositions (*The Revenge of the Nerds*, *The New Guy*, *Napoleon Dynamite*) la masculinité du nerd est retournée positivement, en domestiquant et en équilibrant l'énergie du corps noir, synonyme d'excès. Inversement, le nerd, par ce mouvement, caractérise une

masculinité blanche, mais justement *trop blanche*. Cette idée est plus généralement relayée par les discours populaires sur les nerds ; Brian Eno<sup>690</sup> a ainsi affirmé : "*Qu'est-ce qu'un nerd ? C'est une personne qui n'a pas assez d'Afrique en elle*"<sup>691</sup>. Ce diagnostic, qui peut paraître anecdotique, fait cependant écho à la construction du héros par le cinéma hollywoodien : pour être héroïque, un personnage se doit de sortir de lui-même, et doit pour commencer devenir une synthèse de toutes les races - tout en conservant l'idéalité du corps blanc.

## Conclusions : les corps d'emprunt du nerd

Le nerd, issu en termes visuels et narratifs des formes antérieures du *schlemiel* au cinéma, apparaît dans les années 80 comme une figure nouvelle, reformulée sur plusieurs plans. Les films de John Hughes, par la suite souvent copiés, fabriquent le nerd comme une identité disponible pour les lycéens américains. Cette catégorisation prend place dans le contexte des "cliques" stéréotypées, qui font l'expérience d'une certaine forme de mobilité (par la romance, principalement), en surface tout au moins. C'est donc très littéralement que la figure du nerd se "solidifie" : non seulement elle devient identifiable visuellement (par les lunettes, les vêtements...), mais dans le récit même, cette forme spécifique du corps, véritable malédiction pour le nerd, est un carcan dont il ne peut s'extraire. Le corps équivaut alors au statut social, et les deux se répondent perpétuellement pour mieux enfermer le personnage : le nerd ne peut changer car il ignore les codes des groupes populaires ; mais il ne peut intégrer ces groupes précisément parce que son corps est disgracieux. Cette laideur signifie, plus largement, une masculinité inadéquate.

Trop enfantin et trop proche des adultes, trop sexuel et trop inexpérimenté en la matière, le nerd est façonné à partir d'excès et de manques qui tous s'ancrent dans le corps, mais aussi dans le langage. À côté de récits où le nerd s'accepte comme tel (*Harold*, *The Breakfast Club*, ou *The Revenge of the Nerds*, dans une certaine mesure), d'autres arcs narratifs tendront à voir le nerd se transformer, c'est-à-dire se réformer pour

---

<sup>690</sup> Brian Eno est un chanteur, qui a notamment appartenu au groupe Roxy Music, actif depuis les années 70. Il faut donc prendre cette référence pour ce qu'elle est, à savoir, une mention notable de la figure du nerd en connection avec l'Afro-Américain dans le discours médiatique. Elle ne représente donc aucunement la base de notre argumentaire.

<sup>691</sup> "*What is a nerd? A nerd is a human being without enough Africa in him or her*", in ANDEREGG David. op. cit., p. 92. Pour l'interview originale, voir KELLY Kevin. "Gossip Is Philosophy". Interview avec Brian Eno. *Wired*, 1995, p. 149.



corriger cette masculinité déficiente. Pour cela, le nerd va tenter de battre son ennemi, le *jock* au corps triomphant, sur son propre terrain - ces tentatives sont en général vouées à l'échec. Le corps de l'homme noir forme le pendant de cette première masculinité désirable, mais celle-ci est définie comme étant plus accessible pour le nerd, dès lors que les deux personnages partagent un statut commun de minorité. Le nerd ne devient pas noir (même si son ancêtre juif tentait la transformation), mais intègre quelque chose de cette masculinité libérée par la parole argotique et la danse.

Dans tous les cas, que le nerd échoue à se transformer, ou qu'il trouve un espace où s'épanouir (le "*shithole*" de *Harold*, le théâtre dans *Rushmore*, une équipe volontairement mauvaise dans *The Benchwarmers*, etc.), il reste un nerd : un nerd héroïque, parfois, mais un nerd tout de même. Nous avons évoqué, grâce à notre analyse rapprochant *The Mask* et *Spider-Man 3*, l'idée selon laquelle la masculinité blanche s'impose, dans certains cas, par l'entremise de la performance. En adoptant une identité qui n'est pas la leur, des corps masculins, au sein de fictions hollywoodiennes, peuvent révéler un héroïsme d'emprunt. Notre prochain chapitre, en s'intéressant au concept de *masquerade* (*masquerade*), va non seulement tenter de mieux saisir comment s'opère la transformation du nerd en héros (et pas seulement en nerd héroïque), mais aussi se demander si les héros, cœur de notre questionnement, peuvent inversement devenir des nerds.

### 3. LE NERD FACE A L'HEROÏSME : RENCONTRES, OPPOSITIONS, TRANSFORMATIONS

Si les nerds sont majoritairement des intellectuels, ou plus généralement des personnages codés comme étant intelligents, la réciproque qui ferait de tout personnage intelligent un nerd ne se vérifie pas. De façon très évidente, même si la critique aime décrire les héros des actioners comme des idiots qui compensent leur bêtise par le volume de leurs muscles, un examen plus attentif des films révèle que l'intelligence et ses diverses incarnations ne sont pas exclues des films comportant des personnages héroïques. Nous l'avons déjà évoqué précédemment : si les héros sont intelligents, l'intelligence qui est la leur se doit d'être codée comme un atout physique, le mode spectaculaire du film d'action replaçant toujours le corps au centre de l'Action. Cependant, le héros peut ponctuellement utiliser son esprit pour résoudre une énigme (*Die Hard With a Vengeance*), ou dans un retournement que nous avons déjà exploré,

devenir *voyant*. Occasionnellement, un rôle capital de l'esprit peut être revendiqué, comme dans *First Blood: Part II* : face au bureaucrate Murdock qui lui garantit le succès de sa mission grâce à une technologie sophistiquée, le personnage interprété par Stallone rétorque : "*Je pense que l'esprit est la meilleure arme*<sup>692</sup>". Et justement, l'intelligence est synonyme de stratégie dans le film d'Action : c'est donc l'intelligence pratique, l'expérience du terrain souvent reliée à un passé militaire ou policier, qui prime. Il est cependant une autre intelligence, celle-ci plus abstraite, qui pose davantage problème dans le contexte du cinéma américain récent.

Deux formes de l'intelligence, et plus largement de la connaissance, préoccupent le cinéma américain. La première est relative à la science et ses progrès, qui ont souvent fait l'objet de représentations donnant corps simultanément à la fascination et l'angoisse (dans les cas de la technologie nucléaire, des manipulations génétiques ou de la robotique, par exemple). La science-fiction, en tant que genre littéraire puis cinématographique, s'est faite le relais de ces préoccupations, et a souvent rapproché la maîtrise de connaissances scientifiques de personnages inquiétants, comme si une grande intelligence allait nécessairement de pair avec la folie. Le personnage du savant fou, de l'inventeur Rotwang (*Metropolis*) à ses plus récentes versions (Dr. Ock dans *Spider-Man 2*, le générique "The Doctor" dans *G. I Joe: Rise of the Cobra*) répète la dichotomie entre le corps et l'esprit qui régule la place (entre *gentil* et *méchant*) des personnages dans le cinéma hollywoodien. Comme le note justement Christopher Frayling dans son analyse du stéréotype du savant fou<sup>693</sup> (dans laquelle il mentionne les nerds), cette division fondamentale est parfois littéralement vécue par les personnages, dans leur corps. Frayling cite entre autres *The Brain That Wouldn't Die* (1962), dans lequel la tête du scientifique est très littéralement séparée de son corps<sup>694</sup>. Les scientifiques, figures d'un excès d'intellect, et donc par effet miroir d'un déficit du corps, apparaissent souvent comme des méchants dans les films de science-fiction. Dans le genre Action, les scientifiques semblent plus mobiles, et se rangeront alternativement du côté du bien et du mal. Comme nous l'avons signalé précédemment, le scientifique, associé au héros d'action, aura tendance à fournir une parole explicative et experte relative à l'Action - les

---

<sup>692</sup> "*I believe the mind is the best weapon*".

<sup>693</sup> FRAYLING Christopher. *Mad, Bad and Dangerous?*. op. cit., p. 27.

<sup>694</sup> On retrouve ce type de formulations visuelles dans la série animée *Les tortues ninjas* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, 1987). Le méchant Krang (dont il faut noter le patronyme allemand, suggérant une origine européenne souvent partagée par les scientifiques) se présente sous la forme d'un cerveau, qui réussit à se déplacer par l'intermédiaire d'un robot dont sa "personne" est captive.

solutions étant elles-mêmes souvent déconnectées de ce discours scientifique. Parmi tous les éléments visuels qui peuvent être associés au scientifique, nous retiendrons l'importance des lunettes, bien sûr partagée avec les nerds. Selon Frayling, les lunettes connotent une présence réduite du corps, ce qui rejoint notre analyse :

*[les lunettes] sont souvent un signe extérieur et visible de la perception du scientifique comme étant un être humain incomplet ; être myope signifie être coupé du monde [...] être séparé de toute vie émotionnelle pour se réfugier dans le monde de l'intellect pur*<sup>695</sup>.

Les lunettes prendront dans notre chapitre une autre valeur que celle du seul codage ; cependant, le texte de Frayling permet de connecter les nerds à d'autres types de personnages, et donc d'élargir la nomenclature de l'*hyper-whiteness*<sup>696</sup> que nous avons introduite - c'est-à-dire la caractérisation de ces personnages blancs, a priori dominants, mais qui sont justement définis comme étant *trop* blancs. Jusqu'à présent, nous avons beaucoup expliqué la figure du nerd par sa relation au corps. Le nerd renvoie cependant à un phénomène culturel plus large, qui a pour conséquence la valorisation du corps, et le rejet parallèle d'un certain type d'intelligence, perçue comme dangereuse et anti-américaine.

### 3.1 Des masculinités en crise : nerd, *sissy* et homme de bureau

#### 3.1.1 ANTI-INTELLECTUALISME ET PRIMITIVISME ROOSEVELTIEN

Pour mieux comprendre la place marginale des nerds dans le contexte plus large de la masculinité blanche américaine, ou le rôle de contre modèle que ces personnages peuvent jouer, il faut non seulement expliquer les fondements du culte du corps, notamment au cinéma (ce que nous avons tenté en parlant du film d'Action), mais aussi expliquer les raisons du rejet des intellectuels aux États-Unis. Même si la réflexion des

---

<sup>695</sup> "[the glasses] are often an outward and visible sign of the scientist's perceived incompleteness as a human being; a shortsightedness that cuts him or her off from the mainstream; [...] a sign of separateness from emotional life and of the limitations of turning oneself into pure intellect", in FRAYLING Christopher. *Mad, Bad and Dangerous?* op. cit., p. 26.

<sup>696</sup> Cf. BUCHOLTZ Mary. The Whiteness of Nerds: Superstandard English and Racial Markedness. *Journal of Linguistic Anthropology*, 2001, p. 94-96.

personnages a sa place dans les films de divertissement américains, nous avons expliqué que celle-ci devait apparaître comme une qualité physique pour présenter une aura positive. Sans cela, cette intelligence connote nécessairement une atrophie du corps, un délaissement des activités physiques qui fondent les représentations positives du corps véritablement masculin. Ce régime d'oppositions, cependant, ne doit pas être interprété comme un phénomène récent : il a présidé à la caractérisation de héros d'Action dès le début du XX<sup>e</sup> siècle. Dans ce cadre, ce sont les rôles de Douglas Fairbanks, tels qu'ils sont analysés par Gaylyn Studlar, qui font figure de modèle. Dans les films muets qui constituent la carrière de l'acteur de 1915 à 1920, Fairbanks s'est construit une persona de héros à la fois vigoureux et décontracté, aussi puissant que souriant. Cette masculinité forte, apparemment sans brèche, repose sur un équilibre qui apparaîtra sans doute comme une contradiction, au regard de nos interprétations précédentes. Studlar décompose la figure de Fairbanks (dans des films comme *Double Trouble* (1915), *The Lamb* (1915) ou encore *The Molly Coddle* (1920)) comme celle d'une masculinité idéale, à la fois mature et juvénile - pour mieux comprendre cette analyse et ses implications, nous devons poser quelques jalons historiques.

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, les femmes américaines commencent à intégrer des domaines jusque-là réservés aux hommes ; leurs activités, encore rarement professionnelles, les emmènent cependant en dehors de la maison, lors de visites ou après-midis en clubs<sup>697</sup>. Réciproquement, les hommes commencent à davantage s'investir dans la vie domestique, notamment par une implication grandissante dans l'éducation de leurs enfants. Les familles quittent les villes gagnées lors de l'exode rural pour les banlieues (*suburbs*), les loisirs devenant par la même occasion un des piliers de la cellule familiale. Cette redistribution des rôles va, comme l'explique Studlar, amener une redéfinition de la masculinité : une angoisse de féminisation, notamment en ce qui concerne les jeunes garçons, va donner lieu à la formation de modèles contraires, valorisant une masculinité physique, tournée vers le développement du corps. La logique de ce discours, plutôt binaire malgré ses contradictions, est incarnée par Teddy Roosevelt, et à sa suite les multiples réseaux sociaux pour garçons qui vont naître aux États-Unis (YMCA, Boys-scouts, etc.)<sup>698</sup>. La domesticité des hommes, encore naissante, s'ancre dans une participation accrue à l'éducation des enfants, mais tout de même principalement des jeunes garçons : il est alors affirmé, dans les guides d'aide aux parents, que la proximité des pères avec leurs fils garantit la masculinité (*manhood*) de

<sup>697</sup> MARSH Margaret. "Suburban Men and Masculine Domesticity". 1990, p. 111-122.

<sup>698</sup> STUDLAR Gaylyn. *This Mad Masquerade. Stardom and Masculinity in the Jazz Age*. 1996, p. 31.

ces derniers. Face à l'homme idéal, masculin, un modèle antithétique est posé : ce n'est pas encore le nerd, pas même le "*square*", mais le (nous serions plutôt tentée de dire la) "*sissy*". *Sissy* pourrait se traduire par "femmelette", il peut également suggérer le terme "tante" qui évoque une forme de féminisation, une masculinité en déficit, mais aussi, nous le verrons, une personne trop cultivée, qui a perdu contact avec sa nature initialement primitive. Dans le discours alors répandu dans les années 10, la *sissy* est le résultat d'une trop grande exposition à la gent féminine, notamment aux enseignantes (les *Sunday schools*, majoritairement tenues par des femmes, sont particulièrement visées). Douglas Fairbanks interprète dans ses films ces deux pans de la masculinité américaine redéfinie : la première personnalité, maniérée et douillette (l'homosexualité, jamais nommée, vient immédiatement à l'esprit d'un spectateur contemporain) est opposée à celle, conquérante, d'un homme accompli, qui a su garder en lui son âme - et son énergie - de petit garçon.

Cette fusion de la masculinité adulte et enfantine relève d'un mélange complexe : cette part de juvénilité que les Américains des années 10-20 sont appelés à conserver ne relève bien entendu pas du physique anachronique du nerd, que nous avons évoqué plus haut, relativement aux questions d'âge. Ce que Fairbanks conserve de l'enfance, c'est l'esprit du jeu : alors que le corps musclé va progressivement devenir un objet de fantasme, les activités recommandées consistent plutôt à grimper aux arbres qu'à soulever des poids<sup>699</sup>. L'opposition entre féminité et masculinité n'est pas la seule à réguler ce modèle. La "*sissy*" a non seulement, selon le cliché qui la définit, pâti de la compagnie des femmes, mais aussi de sa sédentarisation, principalement en milieu urbain et dans le contexte des classes aisées.

Les récits qui mettent alors en scène Fairbanks racontent fréquemment le trajet d'une *sissy* vers la réformation : grâce à une expérience de la nature, et de l'exercice physique (parfois sous des formes héroïques), chaque *alter ego* de l'acteur retrouve la voie de la masculinité. Cette expérience implique de quitter la ville pour retrouver des milieux plus sauvages, susceptibles de raviver une masculinité américaine primitive, liée au mythe de la Frontière. Comme le remarque Studlar, la Frontière ne se présente plus, dans les années 10, que sous sa forme mythique ; comme repère géographique, elle a cessé d'exister depuis 1890<sup>700</sup>. Cependant, les espaces sauvages, principalement ceux associés à l'Ouest, ont gardé toute leur force de suggestion : c'est dans ces milieux, plus

---

<sup>699</sup> Ibid., p. 48-54.

<sup>700</sup> Ibid., p. 62. 1890 correspond à la date retenue par Frederick Jackson Turner dans son ouvrage *The Significance of the Frontier in American History* publié en 1893.

sauvages, moins soumis aux contraintes de la vie urbaine, que les hommes sont invités à aller puiser leur masculinité - par les films de Fairbanks, mais aussi par d'autres contenus, telles les œuvres picturales de Remington. L'origine du héros est une fois de plus connectée aux grands espaces et à la conquête de l'Ouest, comme nous avons pu l'évoquer dans notre premier chapitre. Mais ici, il est clair que l'héroïsme n'existe que par contraste avec un contre-modèle : cette place de la masculinité déficiente, occupée au début du siècle par la *sissy* trop féminine, va ensuite être déclinée pour correspondre aux altérités que la masculinité blanche refuse d'intégrer. L'envers de l'héroïsme se déclinera ainsi dans une forme d'orientalisme en qualifiant de façon similaire les Juifs et les Asiatiques, perçus comme trop doux, trop sensuels.

### 3.1.2 "SOFT & HARD" : LE CŒUR PROBLÉMATIQUE DE LA MASCULINITÉ

L'opposition entre la *sissy* et le héros reprend un codage occidental largement répandu, qui place la masculinité du côté de la dureté et de l'impénétrabilité (*hardness*, en anglais), par opposition à une féminité douce, fluide, voire molle (*softness*)<sup>701</sup>. La dichotomie qui nous occupe est ici exprimée en termes plus généraux encore, et dépasse la seule définition de la masculinité américaine. Cette distinction provient en grande partie des travaux de Klaus Theweleit sur les *FreiKorps* en Allemagne. Masculinité et féminité, dans le discours fasciste, sont rigoureusement séparés et fonctionnent autour de ces concepts respectifs, définissant le corps masculin comme une machine, un solide, par opposition à la femme, mais aussi à tout ce qui n'est pas lui. Susan Bordo, dans une étude qui a déjà alimenté notre propos, resitue plus largement ces observations dans le contexte de la culture occidentale. En suivant Jeffrey Brown, lui aussi lecteur de Theweleit, nous voulons éviter de déduire de ces transferts culturels une fascisation de l'Occident. Alors que ces modèles coexistent mais ne se mélangent pas dans la culture allemande du début du siècle, les concepts de dureté et de mollesse (*hardness and softness*) font l'objet de redistributions et d'échanges permanents<sup>702</sup> dans leurs manifestations américaines. Ainsi, si héros et *sissy* sont des figures opposées quasiment en tous points, Fairbanks les réunit et les fait communiquer : ses personnages sont

---

<sup>701</sup> Cette partie doit beaucoup au cours d'Éric Maigret, cf. MAIGRET Éric. *La représentation du corps masculin dans la bande dessinée de super-héros*. Cours présenté à l'Université Paris III Sorbonne Nouvelle, février 2010.

<sup>702</sup> BROWN Jeffrey A. *Comic Book Masculinity*. op. cit., p. 28.

systématiquement affectés par la problématique du double. Le corps de Fairbanks est ainsi amené à naviguer entre masculinité et féminité (ou plutôt un masculin trop féminin, puisqu'il ne s'agit pas de travestissement), dureté et mollesse, Ouest et Est, et enfin primitif et civilisé. Si le primitif, lorsqu'il est associé aux Afro-Américains, est codé négativement en raison de son excès, c'est un excès de civilisation qui menace la *sissy*, et par extension le *nerd* qui occupera une place similaire.

L'éducation des jeunes garçons dans les années 10 est donc vecteur d'angoisse : celle-ci s'inscrit cependant dans le contexte plus large d'une "crise" de la masculinité, dont nous avons déjà pointé l'origine, en évoquant les repères de plus en plus flous qui gouvernent la définition de la masculinité<sup>703</sup>. Alors que les familles de la classe moyenne se déplacent vers les banlieues, c'est un autre type de travail qui va occuper les hommes. Le travail manuel, qui garantissait jusqu'alors une affirmation de la masculinité par le corps, va de plus en plus être remplacé par un travail de bureau, lui aussi vecteur de sédentarisation, et donc, symboliquement, d'une mise à distance de l'espace physique de la masculinité<sup>704</sup>. L'espace du bureau est non seulement plus féminin en raison de sa fixité, de son aspect sédentaire, mais aussi parce qu'il suggère un type de travail aux structures plus immatérielles, plus insaisissables - en un mot, plus molles, plus fluides, plus *"soft"*.

Connoté comme inadéquat pour les hommes, le travail sédentaire de l'homme de bureau verra ces associations à l'espace du féminin confirmées tout au long du XX<sup>e</sup> siècle. La féminisation sera même très littérale, lorsque les femmes commenceront à investir le

---

<sup>703</sup> L'intégration des femmes dans des sphères précédemment réservées aux hommes, telle que nous l'avons décrite, s'effectue au tournant du XX<sup>e</sup> siècle, mais résulte d'un mouvement amorcé à la moitié du XIX<sup>e</sup> siècle : la Guerre de Sécession a participé à la redistribution des rôles (cf. MARSH Margaret. op. cit., p. 113). Il n'est pas donc pas surprenant que ce mouvement s'amplifie, ou se confirme après les Première et Seconde Guerres Mondiales. Dans les années cinquante, cette crise de la masculinité, et la féminisation qui la caractérise sera clairement exprimée et critiquée par des observateurs masculins (cf. BORDO Susan. op. cit., p. 118.).

<sup>704</sup> Gaylyn Studlar avance ainsi : *"la peur de perdre les fondements traditionnels de l'identité masculine, comme la validation du genre par le travail semble avoir agité une recherche identitaire angoissée et de nature multiple chez l'homme de classe moyenne, dans le contexte d'une Amérique de plus en plus bureaucrate, de plus en plus industrialisée, en un mot, de plus en plus féminisée"* (*"the fear of losing traditional masculine anchors of identity, such as the gender-role validation provided by work, seemed to spur a multifaceted, nervous search for middle-class male identity in an increasingly bureaucratized, industrialized, and, therefore, "feminized" America"*), in STUDLAR Gaylyn. op. cit., p. 25.

monde professionnel après-guerre, et de façon exponentielle dans les années 60<sup>705</sup>, mais elle s'exprimera également de façon métaphorique, sous la forme de la *mollesse* précédemment évoquée, notamment lorsque le travail poursuivra sa dématérialisation grâce aux développements de l'informatique. Ron Eglash rappelle ainsi :

*Dans la logique culturelle de l'Amérique de la fin du vingtième siècle, la masculinité entretient une relation particulière à la technologie. Être "un homme, un vrai" revient à revendiquer sa physicalité par le muscle et la testostérone ; les technologies codées comme masculines tendent à impliquer des efforts physiques (tondeuses et autres perceuses), à soumettre la nature par la force (camions et tracteurs), et la violence physique (tanks et armes). Les technologies les plus masculines sont généralement perçues comme concrètes, massives, et comme ayant des effets physiques directs. La science et ses artifices, plus abstraits, ne semblent pas tant irriguées par la testostérone ; on voit facilement comment les espaces artificiels des mathématiques et de l'informatique peuvent être codés en opposition à l'identité masculine<sup>706</sup>.*

C'est ici que se rejoignent l'homme de bureau et le nerd. Les deux figures ne sont pas seulement en proximité de par leur incarnation d'une masculinité féminisée, mais plus largement, au regard de cette opposition entre dureté masculine, mais aussi ouvrière (les travaux manuels des *blue collars*) et la fluidité féminine, mais aussi *middle class* (les tâches dématérialisées des *white collars*). Le nerd constitue donc, au début de notre étude, l'incarnation ethnique de l'Autre opposé à la masculinité blanche. Le bureaucrate occupe

---

<sup>705</sup> Les études culturelles, ou "*gender studies*" américaines rapportent le plus souvent la "crise de la masculinité" à cette intégration croissante des femmes dans l'espace du travail, qui induirait sa féminisation. Du côté des études filmiques, cette angoisse masculine relative à la concurrence des femmes en milieu professionnel est souvent repérée dans les thrillers érotiques de la fin des années 80 et du début des années 90, comme *Fatal Attraction* (Adrian Lyne, 1987) et *Disclosure* (Barry Levinson, 1994), entre autres, cf. TASKER Yvonne. *Working Girls*. op. cit., p. 134.

<sup>706</sup> "*In the cultural logic of late-twentieth century America, masculinity bears a particular relation to technology. Being a "real man" is to claim one's physiology in muscle and testosterone; male-associated technologies tend to involve physical labor (lawnmowers and power drills), subduing nature through force (trucks and tractors), and physical violence (tanks and guns). More masculine technologies tend to be seen as concrete, massive, and having direct physical effects. The more abstract artifice of science does not seem nearly so testosterone-drenched; it is easy to see how artificial spaces of mathematics and computing can be framed in opposition to manly identity*", in EGLASH Ron. op. cit., p. 51-52.



une place similaire, au niveau de la classe. Par ce régime d'oppositions, tout ce qui est rapporté à la mollesse, opposée à la masculinité, est disqualifié : les activités d'intérieur, plus précisément intellectuelles, seront vues comme des occupations trop déconnectées du corps. Si bureaucrate et nerd ont des significations différentes dans la culture américaine, ils sont souvent visuellement proches. Clark Kent, *alter ego* de Superman, en est l'exemple le plus criant : son corps exprime, par son port du costume, les entraves de la sédentarité au travail (libérée, lorsque la chemise révèle le costume), tandis que son visage est de façon similaire enchâssé par d'épaisses lunettes. Ensemble, les deux signes (costume et lunettes) redoublent leur identification d'un corps faible, inapte à l'action. L'exemple de Clark Kent / Superman n'est pas fortuit : il va nous servir de guide dans les développements suivants, puisqu'il permet de reconnecter les deux modèles.

Même si les analyses dont nous avons tiré notre cadre théorique (de Theweleit à Bordo) peuvent sembler binaires dans leur définition de deux masculinités radicalement opposées, il faut nous rappeler qu'elles ne sont justement qu'un cadre : comme le suggère Browne, la culture américaine se distingue à cet égard du fascisme par la multiplicité des lectures qu'elle offre à partir de ce modèle. En d'autres termes, les représentations parfois extrêmes de la masculinité par Hollywood (les personnages de Schwarzenegger et Stallone étant le plus souvent convoqués pour illustrer cette tendance, par Yvonne Tasker ou Chris Holmlund, notamment) sont extrêmes précisément pour compenser l'affaiblissement perçu de la masculinité mythique américaine. Margaret Marsh contribue à ancrer cette tendance dans les premières années du XX<sup>e</sup> siècle quand elle rapproche les représentations imaginaires des hommes de cette période, plus violentes, de leur domestication progressive<sup>707</sup>. En somme, dans cette perspective, l'homme "actif", héroïque, n'existe que dans sa relation avec son antithèse, globalement féminisé, et parfois particularisé sous la forme du nerd ou du bureaucrate. C'est au fond ce que Woody Allen met en scène dans *Play it Again, Sam* : mais dans ce cas, la distance qui sépare le héros de son Autre (ou vice versa, le nerd de

---

<sup>707</sup> "Les concepts de la domesticité masculine et de la masculinité étaient plus complémentaires qu'ils n'étaient antithétiques ; on pourrait même faire l'hypothèse que les hommes, à mesure que leur attitude au sein de leur famille s'est faite moins distante (ou patriarcale), et plus généreuse, plus proche, ont développé un imaginaire plus agressif" ("The concepts of masculine domesticity and "manliness" were in many ways more complementary than antithetical: one might hypothesize that men, as their behavior within the family became less aloof (or patriarchal) and more nurturing and companionable, would develop a fantasy life that was more aggressive"), in MARSH Margaret. op. cit., p. 123.

son Autre, selon le point de vue) est celle du désir : elle reste traitée sur le plan du regard, et l'homme démasculinisé a rarement l'occasion de se mettre à la place du héros qu'il envie. Dans un mouvement qui n'est pas sans rappeler les récits de "réformation" qui maillent la carrière de Douglas Fairbanks, les récits hollywoodiens vont proposer des trajectoires de retour vers le primitif.

### 3.1.3 LA FIGURE DE L'HOMME DE BUREAU

Dans leur étude des masculinités "*white collar*", Karen Ashcraft et Lisa Flores isolent notamment les films *Fight Club*, *American Beauty* et *In the Company of Men* qui mettent en scène des hommes de bureau contraints par leur environnement, et qui vont mettre au point des stratégies de retour à une masculinité originelle<sup>708</sup>. Dans *Fight Club* (David Fincher, 1999), un employé de bureau (Edward Norton) fonde un club réservé aux hommes, dont le seul but est une pratique sauvage de la lutte, sans chemise, sans chaussures, sans même de gants, et surtout sans règles : ce faisant, il se libère d'une vie perçue comme aliénante, et retrouve son identité d'homme - par le biais d'une expression brute des énergies physiques. Dans *American Beauty*, c'est un autre employé (Kevin Spacey), assez similaire à celui de notre exemple précédent (si ce n'est son âge), qui va quitter la vie de bureau pour revenir à des emplois précaires, notamment dans un fast-food. Enfin, dans *Office Space* (certes un film plus mineur que les deux premiers), un trajet similaire est accompli : d'abord comptable, Peter Gibbons se réconciliera avec le travail et sa vie personnelle, en travaillant sur un chantier de travaux publics. Dans les trois cas, le corps change, se fait plus primitif, mais semble aussi descendre quelques échelons sur l'échelle sociale. En effet, ces parcours de remasculinisation impliquent, comme dans ceux déjà mis en place par Fairbanks, de se séparer d'une masculinité affaiblie car féminisée. Ashcraft et Flores résument ainsi :

---

<sup>708</sup> "Le discours qui maille ces exemples pleure le renversement imminent de l'homme corporate, trop civilisé et émasculé par sa collaboration forcée au travail et aux femmes. Pour reconstruire cette créature défaite, les films reviennent à ce que l'on peut appeler une masculinité "civilisée / primitive", incarnée par l'homme blanc endurci dont la masculinité guérit à mesure que son corps reçoit des blessures" ("The discourse that weaves across these texts mourns the imminent collapse of the corporate man, over-civilized and emasculated by allied obligations to work and women. To rebuild this haggard creature, the films (re)turn to what we call a "civilized/primitive" masculinity, embodied by the hardened white man who finds healing in wounds"), in ASHCRAFT Karen Lee, FLORES Lisa A. "Slaves With White Collars": Persistent Performances of Masculinity in Crisis. *Text and Performance Quarterly*. 2000, p. 2.

*Les formes publiques du travail ont longtemps été codées en terme d'un rapprochement entre la masculinité et des aspects à la fois primitifs et civilisés. Par exemple, certains chercheurs ont montré comment le travail manuel de la classe ouvrière produit une masculinité primitive, construite par des images d'une physicalité brute - du travail dur, manuel, réalisé par des corps suants et sales [...] De la même manière, les sujets associés à la classe ouvrière profitent (ou souffrent ?) d'une connection privilégiée avec une nature sauvage, primale, presque bestiale et avec la sexualité [...] Un tel codage annonce les dilemmes qui entourent la masculinité. Par exemple, la masculinité primitive de la classe ouvrière peut dominer l'espace intime plus "doux" (soft) et même adoucir (c'est-à-dire féminiser, rendre impuissant) ses supérieurs hiérarchiques. En même temps, cette masculinité primale peut être accusée de ne pas être assez civilisée, et les hommes de la classe ouvrière apparaissent alors comme de grandes brutes bêtes et juvéniles<sup>709</sup>.*

Malgré ce risque d'excès, les récits que nous avons évoqués penchent tous en faveur de ce corps à l'énergie brute, sauvage : le véritable danger se situe du côté de la domestication et de la sédentarité de l'employé de bureau. Il est vrai que ces films "de bureau" constituent un corpus plutôt restreint, un peu en marge des genres cinématographiques que nous avons parcourus. Les personnages de *Fight Club*, *American Beauty* et *Office Space* sont quelque peu héroïsés par leur parcours ; cependant ils ne sauraient être perçus comme des héros dans le cadre de la définition (centrée sur la question de la prise en charge par le corps) que nous avons proposée. Cependant, ces bureaux, comme espaces de la domestication masculine réapparaissent en dehors de ce micro-genre, dans les films d'Action - là où on les attend peut-être le moins.

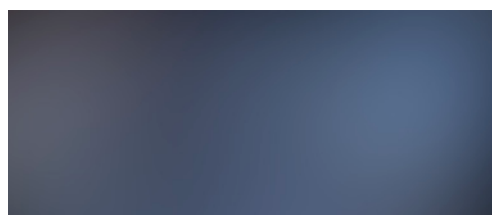
---

<sup>709</sup> "Forms of public labor have long been coded in terms of how they blend masculinity with the primitive-civilized. For example, organizational scholars have begun to explore how blue-collar labor produces a primitive masculinity replete with images of raw physicality – hard, hands-on work performed by dirty, sweaty bodies [...] Accordingly, working-class subjects enjoy (suffer?) closer ties to primal, near-bestial savagery and sexuality [...] Such coding will likely shape the way in which masculinity dilemmas manifest themselves. For example, primitive blue-collar masculinity can dominate the "soft" private and even "soften" (i.e., feminize, make impotent) its white-collar superiors. Simultaneously, it is prone to charges of being uncivilized, which depict working-class men as dumb, juvenile, or overgrown brutes", *ibid.*, p. 5.

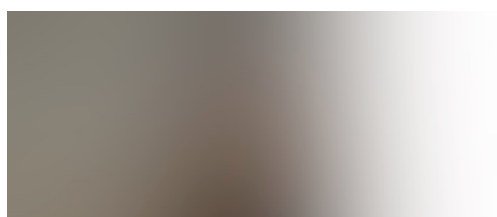
Dans *First Blood: Part II* et *Die Hard*, les bureaux subissent des destructions radicales par la main du héros (dans le premier cas) ou comme conséquence plus large de ses combats contre les méchants (*fig. 101, 102*).



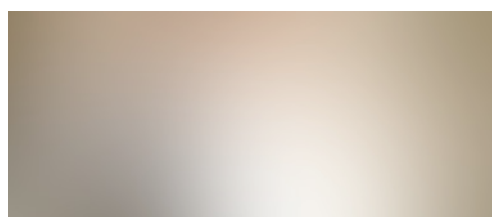
*fig. 101.1*



*fig. 101.2*



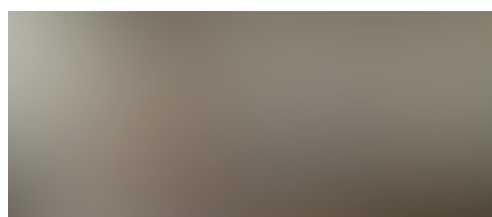
*fig. 102.1*



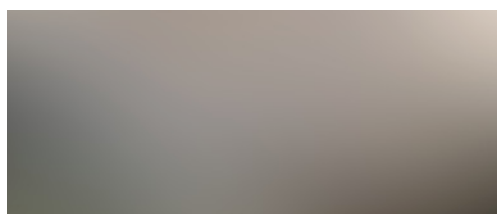
*fig. 102.2*



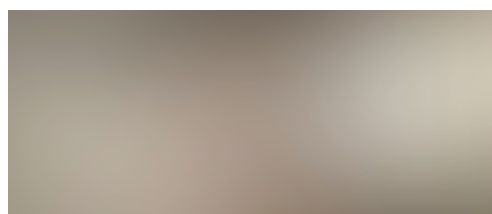
*fig. 102.3*



*fig. 102.4*



*fig. 102.5*



*fig. 102.6*

---

*fig. 101, 102 : Des bureaux sont mis en pièces dans Die Hard et Rambo: First Blood Part II.*

---

Dans le premier cas, Rambo, trahi par le chef des opérations Marshall Murdock, revient de sa mission et détruit par des tirs nourris les ordinateurs qui devaient garantir sa victoire. Son geste participe, comme la libération des prisonniers de guerre vietnamiens, d'une réécriture de l'histoire. Celle-ci se fonde sur un discours dominant dans les années 80, qui suggère que la guerre du Vietnam aurait pu être gagnée par les soldats : c'est la frilosité des bureaucrates, des dirigeants, leur distance d'avec le terrain qui a coûté aux États-Unis

sa victoire<sup>710</sup>. Murdock incarne cette figure du bureaucrate trop confiant et mal informé, conformément au motif de "trahison des élites" qui maille le cinéma d'Action américain dans les années 80. Lors de la scène de destruction du bureau par Rambo, un champ-contrechamp montre tour à tour le buste musclé du héros, équipé de son arme à feu, et les ordinateurs qui explosent et fument sous le coup de l'assaut. La dichotomie entre "dureté" et "mollesse" fait ici l'objet d'une mise en image limpide : la chair du héros n'est pas opposée à son arme, qui la complète, mais à la technologie désincarnée, froide, que représente l'informatique<sup>711</sup>. *Die Hard* se rapproche de ce traitement, mais fait preuve d'une référentialité accrue lorsque les ordinateurs et autres postes de travail de la tour Nakatomi, détruits, cèdent en effet la place à une jungle reconstituée. En somme, même lorsqu'un personnage semble loin du travail de bureau, il doit, comme par précaution, détruire cet espace pour affirmer sa masculinité. Ce refus de la vie d'employé participe donc d'un rejet de la classe dirigeante, dont la gestion de la guerre du Vietnam a été perçue comme une trahison. Mais pour nous, c'est la deuxième signification qui est cruciale : dans ce cadre, la destruction du bureau prend la forme d'un manifeste héroïque, d'une affirmation de l'identité masculine par rapport à un modèle inadéquat, trop civilisé, et du coup pas assez américain.

Plus récemment, les films d'Action ont proposé des modèles de négociation (plutôt que de destruction) avec l'espace du bureau. Plus souvent, les talents en informatique se révèlent être utiles, et pas seulement dans des fictions marginales s'intéressant à la sous-culture cybernétique (*Hackers*, 1995). *Matrix* et *Wanted* empruntent au sous-genre des hommes de bureau la caractérisation de leurs personnages en employés frustrés et aliénés. Tous deux vont connaître un destin extraordinaire en découvrant leur véritable nature ("Élu" destiné à sauver les derniers humains dans un cas, héritier d'une lignée d'assassins dans l'autre). Les récits, assez différents, frappent par la proximité de leurs approches de l'homme de bureau. Dans *Matrix*, le personnage de Neo quitte avec peine son lieu de travail dans lequel ses adversaires l'ont piégé, pour enfin quitter le monde virtuel de la Matrice. Les membres de la résistance humaine sont rassemblés dans un vaisseau dont la carcasse métallique composite expose vis, écrous et fils électriques (*fig. 103*). De cette façon, la technologie "soft" de l'informatique est requalifiée en technologie

---

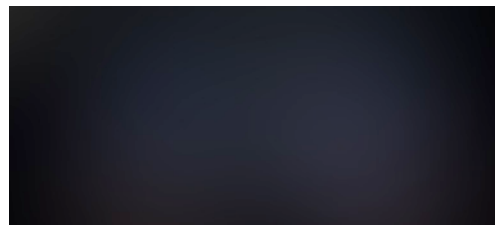
<sup>710</sup> Cf. JEFFORDS Susan. *The Remasculinization of America*. op. cit., p. 4.

<sup>711</sup> Notons au passage qu'un codage similaire permet de faire basculer la place du personnage de Terminator dans la série du même nom. D'abord perçu comme une machine sans âme lorsqu'il est méchant, il devient plus humain, plus charnel lorsque son ennemi, dans le deuxième épisode, se trouve être une machine sans rouages, formée d'un seul bloc par un métal qui semble fondre et se solidifier à volonté.

"hard", mécanique. *Wanted* propose un trajet similaire : Wesley Gibson joint une ligue d'assassins à laquelle appartenait son père - mais ces assassins se trouvent également être des tisserands. Au cours de son entraînement, Gibson découvre une machine de filature gigantesque, qui transmet les ordres de mission grâce au code dissimulé dans son tissage. Ce codage n'est autre qu'un langage binaire composé de zéros et de uns, comme le langage informatique : parti loin de son bureau et de son ordinateur, Gibson retrouve au cœur de son programme d'Action une technologie informatique déguisée, recodée en machine primitive (*fig. 104*).



*fig. 103.1*



*fig. 103.2*



*fig. 103.3*



*fig. 103.4*



*fig. 104.1*



*fig. 104.2*



*fig. 104.3*

*fig. 103, 104 : Les ordinateurs peuvent être matérialisés dans le cinéma hollywoodien, mais très souvent, ils ne sont héroïques qu'à la condition d'être requalifiés en hardware.*

*fig. 103 : Le vaisseau Nebuchadnezzar dans la franchise Matrix.*

*fig. 104 : La machine à tisser dissimule un code binaire dans Wanted.*

Dans les deux cas, le bureau n'a pas à subir de destruction radicale (même s'il est encore le théâtre d'événements destructeurs) de la part du héros, puisque ce dernier héroïse des objets et accessoires habituellement perçus comme non-héroïques (pour ne pas dire anti-héroïques, dans certains cas).

Ce détour par la place symbolique du bureau dans le film d'Action nous permet ainsi de clarifier ce schéma binaire séparant les hommes "primitifs", héroïques, des hommes inadéquats, ayant perdu contact avec leur masculinité suite à une domestication excessive. Dans les cas que nous avons cités, ce n'est pas seulement le bureau, parangon de la sédentarité, qui est mis à mal par les héros : les technologies informatiques, parfois objets de fascination dans certains genres (la science-fiction de façon générale, et le thriller plus récemment) sont ici opposées à l'épanouissement de la masculinité. De nombreuses stratégies sont mises en place pour signifier l'héroïsme des personnages d'Action : parmi elles, la substitution d'une arme primitive à une technologie dématérialisée permet de situer le héros en termes de genre (une masculinité forte) et de classe (cette masculinité n'étant pas mise à mal par un excès de civilisation). Cependant, nous allons, éclairée par notre analyse des hommes de bureau au cinéma, revenir aux nerds. Nous avons précisé les connotations qui entourent l'outil informatique dans l'imaginaire américain. À présent, nous allons envisager que ce codage négatif n'est pas seulement le résultat d'une angoisse de féminisation, mais au contraire d'une peur d'un héroïsme possible reposant sur ces technologies - le nerd, ostracisé au lycée, aurait la possibilité de devenir un héros une fois sorti de ce contexte.

## 3.2 Héros intellectuels et nerds héroïques

### 3.2.1 LES HÉROS INTELLECTUELS : UN IMPOSSIBLE ?

Le nerd est souvent identifié par ses bons résultats scolaires dans les "films de lycée", mais aussi par une appétence particulière pour certains contenus : il est très fréquent que le personnage soit bon en mathématiques (et participe par exemple à des concours en tant que *mathlete*), en sciences, et possède une solide culture informatique. Cette dernière passion s'incarne souvent dans des gadgets qui entourent les personnages : il n'est ainsi pas rare de voir des nerds recourir à l'emploi d'un majordome robotisé (*The Revenge of the Nerds* ; *The Benchwarmers*) ou inventer des machines élaborées pour

satisfaire leurs désirs (la machine digne de Frankenstein dans *Weird Science* ; la maquette élaborée dans *Can't Hardly Wait*). Cette maîtrise de la technologie, pour des raisons que nous avons évoquées, dessert les nerds plus qu'elle ne les valorise. Cependant, il est significatif de constater que le discrédit qui entoure l'outil informatique dans les années 80, par son association avec le nerd, est contemporain de sa valorisation dans les médias et la culture populaire. Les succès financiers de Bill Gates et de Steve Wozniak ont fait des nerds des figures positives, en associant l'expertise informatique, à priori peu masculine, à une forme d'accomplissement. Lori Kendall suggère que Gates compense les aspects de sa personnalité pouvant contribuer à l'identifier comme "nerd" : sa fortune, son goût des voitures sportives et du tennis<sup>712</sup> l'éloignent de l'image classique du nerd asocial et peu sportif. Cependant, l'aura dont il bénéficie montre que l'informatique peut également constituer un objet de fascination, et pas seulement de rejet. Les *highschool films* suggèrent d'ailleurs des futurs similaires pour les nerds qui les intéressent, même ceux qui ont le plus de difficultés sociales. Dans *Peggy Sue Got Married* (Francis Ford Coppola, 1986), le personnage de Kathleen Turner se rend à une réunion d'anciens élèves organisée par son lycée : sur le point de divorcer, elle se demande si son erreur n'a pas été d'épouser son amour de jeunesse, Charlie, devenu depuis un chanteur raté ; elle regrette notamment de ne pas avoir davantage regardé le nerd de sa classe, ayant accédé à la richesse grâce à ses talents intellectuels.

Ce schéma n'est pas isolé : tous les films de lycée utilisent des moyens narratifs plus ou moins complexes pour suggérer, sinon affirmer, que le futur qui attend les nerds rachètera les avanies subies au collège et au lycée. Ainsi le nerd de *Romy and Michele's Highschool Reunion* (nous notons au passage l'argument scénaristique proche de *Peggy Sue*) devient millionnaire, et c'est avec lui que l'une des deux héroïnes formera un couple. Dans *The Benchwarmers*, un groupe de losers revendiqués se rassemble en une équipe de base-ball : ils sont soutenus financièrement par Mel, lui aussi millionnaire, qui se présente comme "un autre nerd à avoir grandi"<sup>713</sup>. Parfois, les films indiquent plus succinctement les devenir de leurs personnages, comme l'épilogue, souvent copié ou parodié depuis, d'*American Graffiti* (George Lucas, 1973). Le modèle fait figure d'exception, puisque dans ce cas, le nerd de l'histoire disparaît au Vietnam - rien ne nous dit que son talent, qu'on ne peut d'ailleurs que supposer, lui ait servi à quoi que ce soit. *Can't Hardly Wait* cite *American Graffiti* en accolant à des images fixes de courtes phrases

---

<sup>712</sup> KENDALL Lori. *Nerd Nation*. op. cit., p. 275.

<sup>713</sup> "I'm just one of those nerds who grew up".



résumant les destins de ses nombreux personnages<sup>714</sup>. Ici, en revanche, le nerd connaît un destin brillant, directement inspiré de celui de Bill Gates, puisqu'on nous apprend qu'il devient un entrepreneur fortuné, dont les succès sont couronnés par la compagnie d'une top model ("*Il a aussi fondé une entreprise d'informatique qui est aujourd'hui côtée à 40 millions de dollars. Actuellement, il sort avec un mannequin*"<sup>715</sup>). Les jocks en revanche, voient leur popularité s'effondrer après le lycée, ainsi que leur forme physique (dans *Can't Hardly Wait* également).

Ces postulats fictionnels rejoignent la mythification des informaticiens les plus célèbres dans les médias. En 1996, un documentaire nommé *The Triumph of the Nerds: The Rise of Accidental Empires* contribue à définir les nerds comme des héros dormants, peu attirants en termes d'image, mais recelant des talents insoupçonnés. Le mot "nerd" est constamment utilisé par le narrateur, Robert X. Cringely<sup>716</sup>, qui de fait réactive de façon littérale l'opposition corps / esprit qui travaille supposément le nerd. Là aussi, une asocialité chronique semble découler de la passion des nerds pour l'outil informatique :

*[Il s'agit là de] l'obsession d'un certain type de jeune garçon, qui préfère se frotter à un boîtier électronique qu'au monde imprévisible des personnes. Nous les appelons ingénieurs, programmeurs, hackers ou "techos". Mais surtout, nous les appelons des nerds*<sup>717</sup>.

Cringely pose une thèse principale, annoncée d'ailleurs dans le titre de son documentaire : le succès de l'ordinateur personnel, et l'identité des acteurs qui ont rendu cette évolution possible, repose avant tout sur une suite de hasards, voire d'improbabilités. En accentuant l'aspect asocial, voir repoussant, des protagonistes qu'il

---

<sup>714</sup> Une construction du même type est employée par *National Lampoon's Animal House* (John Landis, 1978), mais sur un mode plus ironique. À ce stade du film cependant, les nerds ont été oubliés par le récit, pour se concentrer sur le conflit qui oppose des étudiants WASP, connotés "Ivy League" à des "outcasts" dont l'occupation principale est d'entretenir une forme de chaos dans leur université. *The Revenge of the Nerds* reprend la structure du film, centré cette fois sur les personnages qui nous intéressent.

<sup>715</sup> "*He also founded a software company that is now valued 40 million dollars. He is currently dating a supermodel*".

<sup>716</sup> Cringely a réalisé ce documentaire en adaptant son ouvrage *Accidental Empires: How the Boys of Silicon Valley Make Their Millions, Battle Foreign Competition, and Still Can't Get a Date* publié en 1992. Nous utilisons ce documentaire pour son usage discursif du terme "nerd", et sa contribution à l'évolution du stéréotype, et moins comme une source à proprement parler - l'auteur reconnaissant lui-même l'informalité de sa démarche.

<sup>717</sup> "*[It is] the obsession of a particular type of boy who would rather struggle with an electronic box than with a world of unpredictable people. We call them engineers, programmers, hackers and techies. But mainly, we call them nerds*", in *The Triumph of the Nerds: The Rise of Accidental Empires*, Robert X. Cringely, 1996.

présente (principalement des employés d'Apple et d'IBM), Cringely augmente proportionnellement leur mérite. Il retourne une forme de l'inadéquation masculine pour en faire une figure proche de l'héroïsme.

Si les nerds sont promis à des jours meilleurs, cela ne se traduit pas pour autant par leur héroïsation au centre du récit. Il est même symptomatique que ces succès soient repoussés dans un futur lointain, en dehors de la diégèse. Nos exemples présentent des destins glorieux pour les nerds, mais sans leur donner le rôle central. Même *Romy and Michele*, qui inclut un nerd devenu millionnaire, ne fait pas du personnage une figure stratégique. Ces versions du récit d'acceptation (parfois proche du récit de vengeance, lorsque les *jocks* connaissent des futurs proportionnellement désastreux aux succès des nerds) ne peuvent donc être considérées comme des exemples d'héroïsation du nerd. Néanmoins, nous les signalons puisqu'elles représentent de façon positive des hommes utilisant l'informatique, une discipline traditionnellement féminisante en termes symboliques. Cette lumière plus avantageuse projetée sur l'identité des nerds intègre une forme d'anxiété : les nerds ne sont pas seulement des exemples de réussite, comme le suggère également le documentaire de Cringely, mais les détenteurs d'une réussite ultime. Lorsque Steve Jobs (fondateur d'Apple) parle de ses succès dans *Triumph of the Nerds*, il évoque la croissance exponentielle de ses revenus dans les premières années d'Apple : il y a là quelque chose d'excessif, d'incommensurable dans cette fortune multipliée : les nerds, représentés et caricaturés en des termes qui les rapprochent du monstre<sup>718</sup>, sont "monstrueux" également dans leur succès.

Un dernier cas peut retenir notre attention, et suggérer, sinon une héroïsation des nerds, une "nerdisation" des héros. Dans le deuxième épisode des *Quatre Fantastiques* (4: *The Rise of the Silver Surfer*, 2007), l'opposition entre nerd et *jock* surgit de façon inattendue. Les Quatre Fantastiques sont des super-héros qui possèdent tous un talent unique suite à leur exposition à des rayons cosmiques. Reed Richards, surnommé Mr. Fantastic, est le leader du groupe. Avant de devenir un super-héros, il était un éminent scientifique - ici, sa profession n'est pas connotée négativement, puisque les aventures des Quatre Fantastiques mettent en jeu le corps de façon répétée, et se déroulent loin

---

<sup>718</sup> *The Triumph of the Nerds* fait fonctionner ces clichés à plein, en confirmant l'hygiène approximative des informaticiens qui sont interviewés, ou en évoquant, à plusieurs reprises, sur le mode de la légende, les nuits passés par Bill Gates à dormir par terre, entouré de son matériel de programmation, dans les premières années de sa carrière.

des bureaux et des ordinateurs (à l'exception de scènes "explicatives" auxquelles nous avons déjà fait allusion). Dans ce film, c'est le Surfeur d'argent, venu détruire la planète Terre, qui tient la place du méchant. L'armée est en charge des opérations, mais a besoin des talents des Quatre Fantastiques. La scène qui introduit cette collaboration est l'occasion d'opposer la masculinité excessive du général Hager (d'ailleurs Afro-Américain<sup>719</sup>) à celle, plus équilibrée, de Richards. L'échange se déroule ainsi, en convoquant clairement l'imagerie du *highschool film* : [voir page suivante]

---

<sup>719</sup> Dans les années 2000, les *jocks* sont de plus en plus fréquemment afro-américains, comme c'est le cas dans *The New Guy*.

HAGER : *C'est moi le quarterback. Toi, tu joues dans mon équipe. Pigé ? Mais t'as jamais dû jouer au football au lycée, pas vrai, Richards ?*

RICHARDS : *Non, tu as raison. J'y jouais pas. Je suis resté dans mon coin et j'ai étudié comme un bon petit nerd. Et quinze ans plus tard, je suis un des plus grands esprits du XXI<sup>e</sup> siècle. Je suis fiancée à la fille la plus canon de la planète. Et le gros sportif qui jouait comme quarterback au lycée ? Eh bien il me demande mon aide. Et il ne va rien obtenir du tout à moins de faire ce que je lui dis.*

HAGER: *I'm the quarterback. You're on my team. Got it? But I guess you never played football in highschool, did you, Richards?*

RICHARDS: *No, you're right. I didn't. I stayed and studied like a good little nerd. And fifteen years later, I'm one of the greatest minds of the 21<sup>st</sup> century. I'm engaged to the hottest girl on the planet. And the big jock who played quarterback in highschool? Well, he's standing in front of me asking me for my help. And he's not gonna get a damn thing unless he does exactly what I tell him.*

L'échange opère un usage réflexif de clichés bien connus, convoquant du coup l'utilisation des termes *nerd* / *jock* dans les cours de lycée, mais aussi, en 2007, toute la solidification de ces stéréotypes au cinéma. On retrouve la même structure que dans *Can't Hardly Wait* : le passé difficile du *nerd* est racheté doublement. Les deux pans de cette reconstruction concernent la masculinité : l'un, plus proche de notre sujet, retourne l'expertise du *nerd* en atout, alors qu'elle contribuait à l'ostraciser dans le contexte du lycée. Les technologies "soft", ne sont plus, dans ce cadre, un handicap, mais une nouvelle forme d'héroïsme. Deuxièmement, il est important pour le *nerd* de réaffirmer sa masculinité sur le plan de l'hétérosexualité : le succès professionnel est couronné par une relation avec une femme - si possible un trophée, puisqu'elle se doit d'être la plus séduisante possible (une top model dans un cas, "the hottest" dans l'autre). Enfin, le super-pouvoir de Richards devient significatif dans ce contexte : il possède en effet la capacité d'étendre ses membres, comme s'il était constitué d'une matière élastique. Les formes (de plus en plus complexes au fil des scènes d'action) prises par son corps rappellent les bras étirés de Jerry Lewis dans *The Nutty Professor*, et plus généralement les *cartoons* dont ce type de corps impossible est issu. Malgré sa position de héros, Richards charrie encore son identité de *nerd*, dès lors que son héroïsme lui façonne un corps comique. L'exemple des Quatre Fantastiques révèle comment cette question du *nerd* et du *jock* hante le cinéma américain : même lorsque l'héroïsme est de mise, il faut toujours le recontextualiser par rapport à son envers, qui n'est pas tant le méchant (souvent très masculin lui aussi, à l'excès) qu'une version de la *sissy* du début du siècle, anti-héroïque par excellence.

### 3.2.2 DU CÔTÉ DES NERDS, UN HÉROÏSME RETOURNÉ

Il existe donc des héros intellectuels, qui revendiquent leur statut de *nerd*, ou d'ex-*nerd*, tout en compensant cette affirmation par une démonstration physique d'ampleur. Mais existe-t-il des cas où les nerds viennent de la même façon rogner le territoire des héros ? Dans son discours, Richards produit plus qu'un clin d'œil envers un public familier des fictions se déroulant au lycée : il convoque toute une imagerie du *nerd*, alors requalifiée comme héroïque. Les nerds, de la même façon, vont jouer avec les images les plus stéréotypées de l'héroïsme - l'effet relèvera souvent du porte-à-faux, mais mérite d'être mentionné, car il constitue une alternative aux récits qui imposent aux nerds de "s'africaniser" pour reconquérir leur masculinité. *My Science Project* (1985) ne concerne

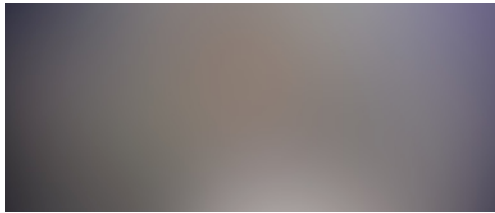
pas les aventures d'un nerd en premier lieu : l'exposé de science évoqué par le titre est celui de Mike Harlan, qu'on ne peut pas qualifier de *jock*, mais qui présente tout de même une certaine assurance et une maîtrise de la mécanique automobile<sup>720</sup> qui le situe du côté du corps plutôt que de l'esprit. Harlan découvre par hasard une machine extra-terrestre qui a la capacité de modifier l'espace-temps, et décide de l'utiliser pour finaliser son exposé de sciences. La machine, incontrôlable, va générer des disparitions et apparitions d'objets, que Harlan va essayer de contrôler, aidé par une *nerdette*, un Italo-Américain nommé Latello, et un jeune nerd, plus périphérique à l'histoire. Dans les dernières minutes du film, la mystérieuse machine semble déchaînée, et déclenche un télescopage d'époques dans le lycée des personnages. Les trois personnages masculins (mécanicien, *sidekick* et nerd) doivent très classiquement sauver la jeune fille du groupe, et traversent différentes embûches liées aux époques convoquées, de la préhistoire à un futur apocalyptique, en passant par la Grèce antique. Un court passage de la séquence se situe dans une jungle occupée par des Asiatiques belliqueux, dont l'accoutrement évoque les Viêt-Congs. Cette séquence est l'occasion pour le nerd, jusque là plongé dans les livres de la bibliothèque, de révéler une forme d'héroïsme. S'emparant d'une arme, il se met à tirer sur ses ennemis, ce qui pousse Latello à le surnommer "*Rambo*". Dans le cadre de ce film, mineur, la remarque peut sembler anodine : mais il est suggéré dans d'autres productions que les nerds ne sont pas seulement hantés par l'héroïsme, mais par une version bien particulière de celui-ci. C'est la masculinité dite "reaganienne" aux excès physiques et charnels qui semble poursuivre les nerds.

On rencontre un exemple plus développé de cette mise en relation des deux modèles dans *Rushmore*. Max Fischer, lycéen atypique (proche du nerd, mais aussi du stéréotype du "petit génie" que nous avons évoqué plus tôt) vit sa scolarité sur un mode conflictuel, et s'extrait de ses obligations en montant deux pièces de théâtre, toutes deux largement identifiables grâce à leur relation aux genres hollywoodiens : la première évoque le film de gangsters, tandis que la seconde reproduit un décor de jungle, typique du film d'Action. Là aussi, cet environnement sauvage est la scène d'une guerre indéterminée, visuellement très proche de la Guerre du Vietnam telle qu'elle a été représentée au cinéma. Max exporte dans son décor de théâtre les effets pyrotechniques habituellement réservés au cinéma, ce qui concourt à l'effet comique de la scène : le

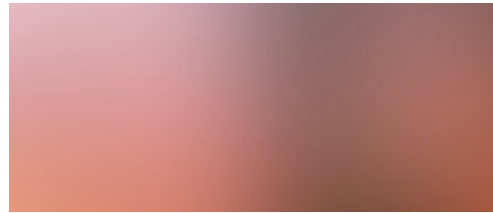
---

<sup>720</sup> C'est une occupation fréquente des lycéens appartenant aux groupes les plus "cool" dans les récits de lycée. Par ailleurs le personnage est interprété par l'acteur qui jouait l'adjuvant d'Arnie dans *Christine*, c'est-à-dire un personnage au statut de *jock*, mais plutôt bien intentionné à l'égard des nerds. Il s'en distinguait alors par la pratique du football (puisque Arnie, le nerd, pratiquait aussi la mécanique).

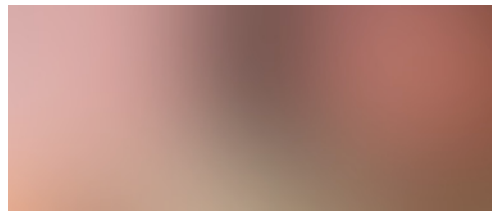
public doit chausser des lunettes et des casques insonorisés pour suivre le spectacle. La pièce a un rôle stratégique dans le déroulement de l'histoire : à ce stade, Max s'est coupé de ses amis à cause de son attitude. Renvoyé de son école qu'il vénère, critiqué par ses anciens soutiens, le personnage s'offre le premier rôle dans sa pièce, celui d'Esposito, un soldat très proche de Rambo, dont le nom hispanique suggère déjà une autre masculinité, exotique et primitive (*fig. 105*).



*fig. 105.1*



*fig. 105.2*



*fig. 105.3*

*fig. 105 : Max, jeune nerd surdoué autant que distrait, se réinvente une masculinité grâce au personnage d'Esposito, rôle principal d'une pièce de théâtre qu'il a lui-même écrite.*

---

Dans les deux cas ci-dessus, l'emprunt d'une identité héroïque bien particulière, celle de Rambo, permet de "racheter" l'identité de nerd, mais aussi bien de suggérer que les rôles ne sont pas aussi précisément distribués qu'ils en ont l'air. Ce type de discours, parfois tenté par quelques films (*My Science Project*, *Rushmore*) constitue une alternative au récit compensatoire qui fait du nerd un millionnaire, puisqu'il inclut dans la diégèse une possibilité de changement. Et "changer", dans ce cas, ne revient pas nécessairement à se réformer, à corriger les défauts de son corps par l'adoption d'un modèle opposé à l'extrême (ce serait le pan de "l'africanisation") : les identités empruntées par les deux personnages ici évoqués ne deviennent héroïques que de façon détournée, de façon clairement fictive (la pièce de théâtre) ou le temps d'un interlude fantastique (le voyage dans le temps). Cette relation est la plus intéressante : elle surgit au moment où les films réfléchissent sur leur propre nature de fiction, et celle de leurs personnages, pour mieux inverser les rapports de force jusque là construits. Ces deux exemples, sans doute mineurs par rapport à l'ensemble d'un corpus riche en fins conventionnelles, nous

permettent cependant d'envisager une plus grande fluidité entre les identités, et la réalité d'un passage, pourquoi pas répété à l'envi, entre l'identité de héros et celle de nerd. Autrement dit, nous n'allons plus réfléchir sur des nerds héroïques, ou des héros intellectuels, mais questionner des figures plus ambiguës, capables de prendre corps dans l'un ou l'autre des stéréotypes, et de retourner ensuite à leur identité d'origine.

### 3.2.3 LUNETTES ET DÉGUISEMENT

Le terme de *mascarade* (de l'anglais *masquerade*) lui-même ne saurait être avancé sans faire état de la fortune critique qu'il a connu, à commencer par sa construction par Judith Butler. Ces interrogations se prolongent chez Mary Ann Doane, à qui nous ferons largement référence. Il ne s'agit pas pour autant d'appliquer cette grille à la problématique du nerd : nous avons conscience que la question de la mascarade, d'abord élaborée par Butler, repose sur un questionnement du genre féminin. La masculinité est normalement étrangère à cette idée de mascarade : nous allons donc en faire usage en infléchissant sa définition, au travers d'exemples à venir. Pour cette raison, nous passerons quelque peu sur l'ancrage du concept dans la théorie lacanienne<sup>721</sup>. Pour nous, "mascarade" ne signifiera pas seulement "performer" le genre (masculin ou féminin, indépendamment du genre biologique), mais performer une représentation du genre, autrement dit naviguer d'une masculinité à l'autre. Le héros qui se déguise en nerd, quelle que soit son intention, ne met pas en exergue son genre masculin en tant que tel, mais propose une variation de sa masculinité : nous verrons des exemples, très tôt dans l'histoire du cinéma, d'hommes qui jouent à s'imaginer comme moins évidemment masculins.

Telle est la différence entre mascarade et travestissement : se travestir, c'est changer de genre, jouer à être de l'autre sexe. Hollywood y a régulièrement recours dans ses représentations : pensons à *I Was a Male War Bride* (1949), *Some Like It Hot* (1959), plus tard *Tootsie* (1982) et *Madame Doubtfire* (1993). Dans tous ces cas, le travestissement

---

<sup>721</sup> En effet, la mascarade, par le filtre de la théorie lacanienne, est largement ancrée dans la question de l'identité sexuelle. Butler la définit comme "*la production performative d'une ontologie sexuelle*" ("*the performative production of a sexual ontology*"), c'est-à-dire comme une représentation de soi dans le genre, cf. BUTLER Judith. *Gender Trouble: Tenth Anniversary Edition. Feminism and the Subversion of Identity*. 2002, p. 60. Il s'agit de notre traduction, mais celle-ci recoupe néanmoins le choix de Cynthia Kraus, qui traduit : "*la mascarade consiste à produire sur un mode performatif une ontologie sexuelle*", in BUTLER Judith. *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*. 2006, p. 131.



constitue un jeu sur le genre masculin, mais aussi un jeu sur la persona des acteurs qui se prêtent à l'exercice : c'est une dimension qui sera prolongée dans la mascarade. Celle-ci ne consiste donc pas en un travestissement, ou en une forme de "*cross-dressing*". Ce terme américain est cependant significatif et peut nous guider dans la constitution d'un concept adapté à l'étude du nerd, car il contient la notion de limite, dépassée ou transgressée par le personnage. Produire une mascarade a longtemps été considéré par la critique comme un exercice typiquement féminin, qui consiste à performer son propre genre, à "*redoubler la représentation*", à exagérer les codes de la féminité<sup>722</sup> - une telle production de sens repose à la fois sur la personne qui fait usage de ces codes, mais aussi sur la présence d'un spectateur. Car la mascarade est une forme de spectacle, de performance : elle joue comme un masque - quant à savoir ce qui est masqué dans le processus, les opinions divergent, selon qu'on suive Butler, Lacan ou Joan Rivière<sup>723</sup>. De cette définition, nous retenons surtout la spécificité de la mascarade comme redoublement, réaffirmation. Toutefois, la mascarade qui va relier le nerd au héros est particulière, car elle semble conserver la notion de limite propre au travestissement : quand le héros devient nerd, il établit une différence de nature entre ce qu'il est et ce qu'il devient, même s'il ne change pas de genre. La féminisation qui accompagne l'identité de nerd pourrait expliquer que nos exemples de mascarade, que nous allons à présent développer, prolongent la performance genrée du travestissement.

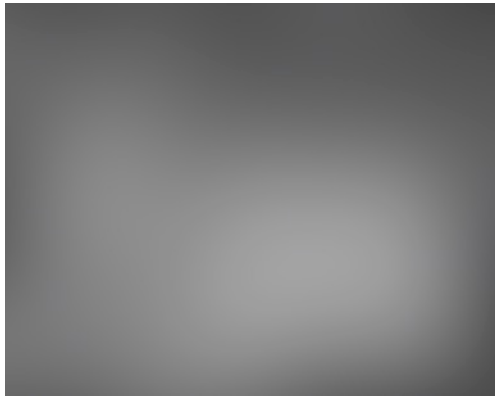
Deux cas, antérieurs à l'apparition du terme "nerd" dans le langage, retiennent notre attention. Cary Grant et Humphrey Bogart ont chacun interprété un "*square*" au cours de leur carrière, et ont utilisé à cette fin une chorégraphie discrète pour emprunter cette identité, puis s'en extraire le moment voulu. Humphrey Bogart, pour interroger une libraire dans *The Big Sleep* (1946), chausse une paire de lunettes et prend une pose affectée. Il met au point ce déguisement sommaire avant d'entrer dans la librairie, en relevant le bord de son chapeau et en chaussant une paire de lunettes. Lorsqu'il salue la vendeuse et lui pose quelques questions, sa voix prend un timbre nasillard. Le moment est très court, et Bogart est bien vite démasqué. Il entre et sort de cette identité avec grâce, non sans faire usage de lunettes. Il désamorce la masculinité assurée qui lui est traditionnellement associée en devenant le temps d'une scène un rat de bibliothèque.

---

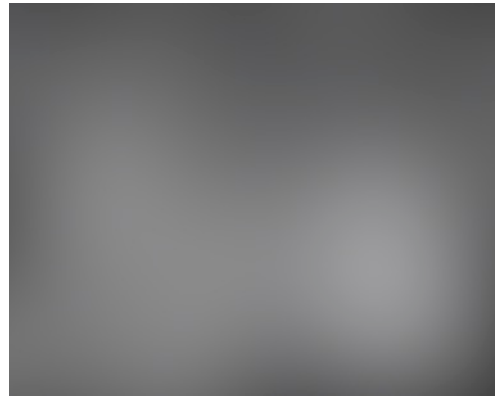
<sup>722</sup> "*The masquerade doubles representation; it is constituted by a hyperbolisation of the accoutrements of femininity*", cf. DOANE Mary Ann. *Film and the Masquerade: Theorizing the Female Spectator*. *Screen*. 1982, p. 82.

<sup>723</sup> BUTLER Judith. *Gender Trouble*. op. cit., p. 61-62.

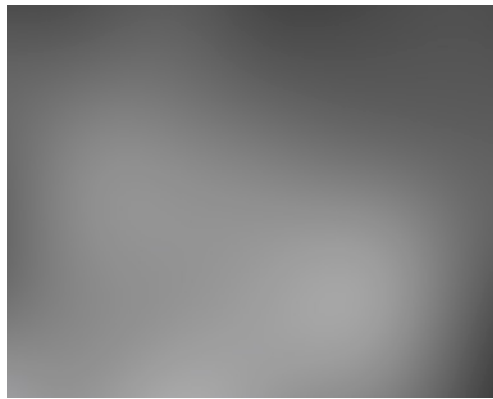
Cary Grant, lui, offre des incarnations du nerd ou *square* plus développées, respectivement dans *Bringing Up Baby* (1938) et *Monkey Business* (1952).



*fig. 106.1*



*fig. 106.2*



*fig. 106.3*

*fig. 106 : Cary Grant vit une expérience que les super-héros vivront après lui : la vue est améliorée, ce sont les lunettes qui rendent le monde extérieur flou (Monkey Business).*

Dans le premier cas, Cary Grant interprète le Professeur Huxley, dont l'attitude obsessionnelle vis-à-vis de son travail est encouragée par sa fiancée. En plus d'une pose là aussi précieuse<sup>724</sup>, le personnage porte des lunettes : à cette caractérisation répond son incapacité à être au monde sans déclencher une série de catastrophes, comme le

---

<sup>724</sup> Ce type d'interprétation, de la part de l'acteur, peut prêter à confusion pour le spectateur contemporain, qui pensera immédiatement à une éventuelle homosexualité du personnage - cependant le film renvoie plus à la préciosité supposée des intellectuels qu'à celle des homosexuels. La suggestion est cependant plus manifeste plus tard dans le film, quand Cary Grant, vêtu d'une veste à frous-frous, s'exclame : "*I'm feeling gay all of a sudden!*". Le passage est cité notamment par *The Celluloid Closet* pour sa suggestion voilée ; cf. BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 19.

montre la scène de rencontre avec Susan Vance (Katharine Hepburn)<sup>725</sup>. Les lunettes font ici l'objet d'un usage inversé : le personnage qu'incarne Grant renvoie directement au stéréotype tel qu'il est parodié par Bogart. Ce dernier, dans son rôle de privé, *allait* au personnage de square en chaussant des lunettes. Ancré dans cette identité peu masculine, Cary Grant va progressivement s'en éloigner, principalement en choisissant une femme qui lui correspond, la fantasque Susan Vance. Celle-ci participe entièrement à la transformation, lorsqu'elle note, après avoir poursuivi de façon effrénée le léopard Baby : "*Vous êtes si charmant sans vos lunettes*"<sup>726</sup>. Un autre moment évoque l'inutilité fonctionnelle des lunettes, lorsque Cary Grant s'exclame : "*Tout ce que j'ai fait aujourd'hui, j'aurais aussi bien pu le faire les yeux fermés*"<sup>727</sup>. L'inadéquation du "square" à son environnement est rendue lisible par les lunettes, qui ne semblent pas avoir d'autre rôle que de manifester une incompétence fondamentale du regard. Les lunettes ne servent pas à mieux voir, mais à montrer que le personnage n'y voit rien.

Dans d'autres occurrences, les lunettes recouvrent un peu de leur qualité d'objet. *Monkey Business* réactive la figure du scientifique obsessionnel déjà utilisée par *Bringing Up Baby*. L'argument du film évoque (certes sur le mode de la comédie) les possibilités du corps, non sans évoquer les scènes de transformation des films de super-héros. Barnaby Fulton cherche à élaborer un médicament qui limiterait les effets du vieillissement. Comble de l'ironie, c'est un des singes lui servant de cobaye qui va mettre au point la potion, par accident. Ayant absorbé le liquide, Fulton va, comme le suggère le titre français, *se sentir rajeunir*. Le premier symptôme de cette transformation est sensible dans la correction instantanée de sa vision. Cela donne lieu à une confusion savoureuse, qu'on retrouvera à l'identique dans *Spider-Man* : le personnage croit en effet que sa vision se trouble, alors qu'elle s'améliore (fig. 106). Ce sont les lunettes, rendues inutiles,

---

<sup>725</sup> Notons que cette maladresse est partagée : Katharine Hepburn tombe sur son chapeau et déchire sa veste.

<sup>726</sup> "*You're so good-looking without your glasses*" ; les lunettes constituent, en dehors du seul contexte des nerds, un sujet d'étude à part entière. L'anti-intellectualisme a souvent recours à cet accessoire pour s'exprimer, puisque, comme le veut le dicton, *men don't make passes at women who wear glasses* (les hommes ne tentent pas leur chance avec les femmes qui portent des lunettes). *Now, Voyager*, ou encore *How to Marry a Millionaire* mettent en scène la relation conflictuelle de femmes à leur séduction, manifestée ou compliquée par le port de lunettes. Le personnage de Kay dans *All That Heaven Allows* (Douglas Sirk, 1955) semble entretenir un rapport plus fluide à cet accessoire, qu'elle retire quand elle rentre justement dans un discours pour le moins abstrait - mais elle finira aussi par le retirer pour embrasser son fiancé. Le port de l'accessoire est pour les hommes un peu moins stigmatisant (à l'exception des nerds !), mais il n'est pas rare que la rencontre amoureuse, ou la concrétisation de cette dernière, passe par le retrait des lunettes (une mise à nu symbolique, en somme).

<sup>727</sup> "*The things I have been doing today I could do just as well with my eyes shut*".

qui masquent le monde par un flou. Il est intéressant que ce nouveau corps, plus jeune, plus performant (avant que l'effet ne s'aggrave et pousse les personnages dans une témérité juvénile), se manifeste d'abord comme un handicap. Par la suite, à mesure que les effets du tonique se manifestent ou s'estompent, Fulton devra enlever et remettre ses lunettes. Elles tiennent donc un rôle plus crucial que dans *Bringing Up Baby* : les lunettes ne servent pas seulement à signaler l'inadéquation d'un personnage, mais jouent là comme l'élément d'une mascarade, dans le sens où Fulton passe d'une masculinité à l'autre, d'abord scientifique d'âge mûr, soumis à son corps, puis enfant dans un corps d'adulte, tout puissant et incontrôlable. Bien sûr, la mascarade qui est à l'œuvre ici n'a pas la clarté visuelle et symbolique de celle que pratiquera Superman. Il faut se rappeler ici que d'autres ambiguïtés sont charriées par le corps de Cary Grant : la bisexualité de l'acteur forme un pan de sa persona, tandis que la féminisation qu'il active dans certains rôles doit être replacée dans le contexte plus large de la "*bisexualité symbolique*"<sup>728</sup> des stars à Hollywood. Si la modulation de la masculinité, de modèles très virils à des figures moins assurées, peut être considérée comme une mascarade, alors il faut reconnaître qu'elle concerne de nombreux acteurs de l'Hollywood classique, comme James Stewart ou James Dean<sup>729</sup>. Nous retenons particulièrement la figure de Cary Grant, car elle présente les incarnations les plus proches des futurs nerds, et, de façon intéressante, éclaire la corporéité des héros d'action, comme nous l'avons évoqué dans un chapitre précédent en analysant *North by Northwest*. Sa "*fluidité*", en termes de persona, a d'ailleurs été notée par la critique :

*Cary Grant a été caractérisé de manière très mobile par des termes binaires, entre masculin et féminin, anglais et américain, distingué et populaire, ce qui lui a permis de les incarner dans la contradiction [...] la performance dont résulte "Cary Grant" se révèle à la fois civilisée et anarchique, subtile et osée, verbale et physique, élitiste et populaire, ce qui suggère que ses caractéristiques propres, en tant que star, prennent toujours le risque de lui faire dépasser certaines limites qui, dans l'imaginaire américain des années 50, séparent la virilité de son pendant efféminé pour mieux isoler une version standard de la masculinité*<sup>730</sup>.

---

<sup>728</sup> BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. op. cit., p. 142.

<sup>729</sup> Ibid.

<sup>730</sup> "the fluidity with which Cary Grant moved between binarized terms like masculine/feminine, British/American, genteel/ common, allowed him to personify them as a contradiction [...] the performance

On retrouve ici la binarité qui régulaient les transformations de Douglas Fairbanks dans sa première carrière. La notion de risque répond à celle, implicitement contenue par le travestissement, de limite. Au travestissement littéral de *I Was a Male War Bride* répond la mascarade (une forme de travestissement contenu, dans ce cas) de *Monkey Business* : les identités de *square* et d'homme viril semblent peut-être moins opposées que les identités de genre masculin et féminin, mais elles offrent le matériau pour la formation d'une tension. Celle-ci était dans une certaine mesure déjà à l'œuvre dans les films de Fairbanks, mais était moins ambiguë. Les lunettes, en appuyant les passages répétés d'une identité à l'autre, insistent sur la fragilité de l'identité masculine, capable de se féminiser à tout instant. Ce n'est pas un hasard si Ronald Reagan (comme beaucoup avant et après lui, à n'en pas douter), qui cultivait durant ses campagnes l'image de cowboy solide et viril construite par sa carrière d'acteur, veillait justement à ne jamais porter ses lunettes en public<sup>731</sup>.

Ce rôle des lunettes sera repris de façon fameuse par Superman, puis par Spider-Man : la problématique sexuelle n'aura pas la même importance que dans les exemples ci-dessus, puisque la persona de Cary Grant amenait principalement ce régime de tensions. Chez Superman tel qu'il est représenté au cinéma, ce dilemme entre deux personnalités, deux masculinités, et l'abîme qui les sépare réapparaît, et occupe par ailleurs une place plus fondamentale encore dans la construction du personnage.

### 3.2.4 LE CAS DE SUPERMAN : LA QUESTION DE L'ENTRE-DEUX

La mascarade, dans nos exemples précédents apparaît principalement comme un ressort comique ou comme un contrepoint au récit principal, même si elle pointe, en filigrane, l'inconstance fondamentale des identités et des corps qui les portent. Superman, en tant que personnage de comic book et de cinéma, semble puiser dans la mascarade les principes même de son essence. Là encore, la binarité offre une apparence

---

*style that produced 'Cary Grant' could be at once civilized and anarchic, subtle and broad, verbal and physical, elitist and popular, suggesting how his signature characteristics as a Hollywood star implicitly ran the risk of putting him accross that line which, for the American popular imagination of the 1950s in particular, polarized virility against effeminacy in an effort to authenticate a standardized version of masculinity", in COHAN Steven. Cary Grant in the Fifties: Indiscretions of the Bachelor's Masquerade. Screen. 1992, p. 399.*

<sup>731</sup> JOHNSON Haynes. op. cit., p. 46.

trompeuse de clarté. Car, en effet, les termes de la schize supermanienne semblent très clairs, au premier abord. Il y a Superman, l'homme fort venu de Krypton, vêtu d'un collant et d'une cape pour accomplir ses exploits. Face à lui, pour dissimuler cette nature extraordinaire, se trouve Clark Kent, personnage falot, banal, l'homme de bureau américain par excellence, esclave de son travail et des conventions sociales qu'il lui impose. Là où le costume de Superman révèle, souligne, le costume de Kent efface et normalise. L'extraordinaire et l'ordinaire sont là deux faces d'une même pièce : ce motif, lié au personnage, est la source principale des récits, le point de tension qui permet de renouveler les scénarios à l'envi. Là où héros et nerd n'ont jamais été si proches, il n'est pas surprenant de relever un usage constant des lunettes. Nous aurons l'occasion de relever d'autres formes de passage, mais lorsque cet accessoire est utilisé, il joue un rôle crucial et infléchit le sens de la transformation. Clark Kent n'y a pas systématiquement recours pour devenir son *alter ego* tout puissant, mais lorsque cette situation se présente, elle n'est jamais anodine.

Une scène en particulier, dans le premier film de la série, utilise à plein le motif des lunettes pour révéler la tension entre les deux identités. Plus tard, nous verrons comme le personnage utilise des cabines téléphoniques, et d'autres éléments de mobilier urbain, pour se transformer. Les lunettes, quant à elles, peuvent intervenir de deux façons. Elles peuvent premièrement constituer un geste introductif, à la manière de la chemise déchirée, et amorcer une transformation plus complète. Lorsque les lunettes sont impliquées, le plus souvent, ce n'est pas pour introduire un exploit quelconque, mais plutôt dans le contexte de la tension amoureuse qui existe entre Superman et Lois Lane, une journaliste collègue de Clark Kent au *Daily Planet*<sup>732</sup>. Plutôt que d'introduire le passage d'une identité à une autre, les lunettes vont produire un jeu d'hésitations entre les deux personnalités. Ainsi, dans le premier film, se joue une situation fréquente, où Superman et Clark Kent sont tous les deux attendus chez Lois Lane, pour des motifs différents. Bien entendu, il n'existe qu'un seul corps pour faire cohabiter ces deux identités, et le dédoublement ne fait pas partie des talents du super-héros. Superman arrive donc le premier, et séduit Lois lors d'une séquence de vol, où la métaphore sexuelle, loin d'être dissimulée, fait plutôt l'objet d'un clin d'œil au public adulte du film. Revenu aux appartements de Lois, Superman profite de l'inattention de celle-ci pour s'éclipser, et aussitôt Clark Kent frappe à la porte. C'est un aspect essentiel chez Superman : si le dédoublement est impossible, le récit travaille à "coller" les identités

---

<sup>732</sup> Nous aurons l'occasion de rentrer davantage dans les détails narratifs de la saga dans le chapitre suivant.

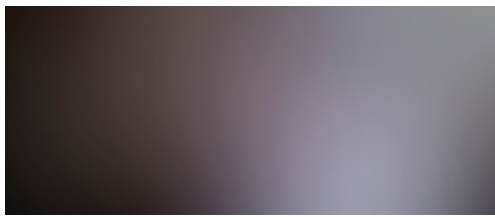
autant que possible, notamment grâce aux ressources du montage. La question du changement de costume est éludée, et Clark Kent apparaît bafouillant sur le palier d'une Lois déçue, encore sous le charme du moment partagé avec le super-héros. Alors que celle-ci s'éclipse pour se rafraîchir, Clark Kent est tenté de lui révéler son identité. Cette tentation est formulée physiquement, par une semi-transformation. On voit le journaliste pataud, retirer ses lunettes, et ce simple geste amorce le changement : le personnage se redresse, arbore son sourire iconique. Ces légers ajustements font basculer l'apparence de nerd de Kent vers son *alter ego* héroïque. Superman/Clark Kent renonce à révéler son identité, et la transformation est alors inversée.



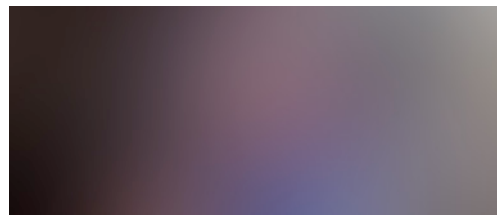
*fig. 107.1*



*fig. 107.2*



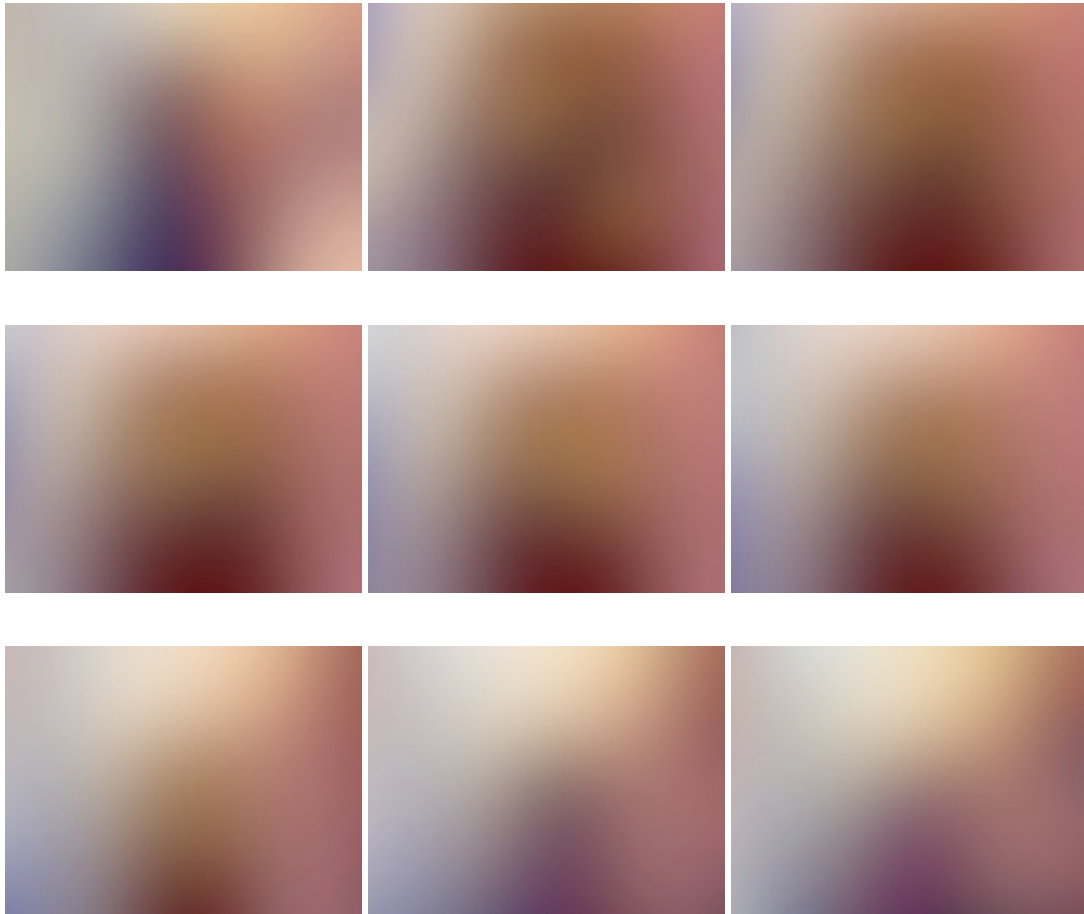
*fig. 107.3*



*fig. 107.4*

*fig. 107 : Superman utilise le déchirement emblématique de la chemise pour articuler les deux identités du super-héros.*

---



*fig. 108 : Le dessin animé réalisé par Max Fleischer propose ici une autre stratégie pour prendre en charge le changement de costume.*

Cette courte scène permet de saisir la tension extrême, qui existe entre les deux facettes du personnage, et tente de représenter ce qui n'est pas représentable, tout au moins pas dans le contexte du récit supermanien : l'exact entre-deux qui sépare ces avatars.

Superman et Kent constituent donc deux identités qui entrent constamment en friction sur le plan narratif. Lorsque leur indéniable proximité est affirmée, comme ici, c'est pour mieux complexifier la binarité apparente du schéma. En effet, c'est dans ce type de mises en scène qu'émerge un troisième terme à l'équation. Lorsque Superman ou Kent tombent légèrement le masque, trois éléments entrent en jeu : le super-héros, le nerd, et l'espace qui les sépare. Ces fragments de récit sont d'ailleurs intéressants sur le plan narratif, dans la mesure où ils relèvent d'une certaine gratuité, dans le contexte global du scénario de *Superman*. Là où il serait possible de lire une opposition stricte



entre deux termes, il semble important d'introduire cette notion d'écart<sup>733</sup>, qui pourra prendre plusieurs formes à l'écran. Ainsi, nous verrons que les cabines téléphoniques et autres *revolving doors* ne permettent pas seulement des raccourcis efficaces pour le récit : ils participent d'une iconographie tout à fait spécifique liée au personnage de Superman, et construisent son identité en définissant un espace indéterminé, une zone de flou entre l'héroïsme et son contraire. Ceci est d'autant plus remarquable que Superman est, faut-il le rappeler, un super-héros, et appartient donc à cette catégorie supposée plus héroïque encore que le héros traditionnel. Il semble presque, dans ce cas précis, et dans les limites de la représentation cinématographique du personnage, qu'un héroïsme plus fort, voire même hors-échelle appelle automatiquement une plus grande incertitude. Là où le héros était aux prises avec le contre-modèle du nerd, le super-héros doit faire face à une normalité exacerbée, qui plus est incroyablement proche, malgré les tentatives de mise à distance.

## Conclusions

Pour faire émerger ses personnages masculins en tant que héros, Hollywood s'emploie à leur fabriquer des corps et des âmes nobles, et surtout hors du commun. Si le héros peut être habité par des conflits intérieurs (pensons seulement à Rambo), certains aspects de sa personnalité peuvent être mis en doute. L'hétérosexualité du héros doit ainsi être confirmée de façon subtile, et même sans cesse réaffirmée, sans pour autant suggérer qu'il est permis d'en douter. Les films façonnent donc tout autant des héros qu'ils travaillent à construire, en miroir, un contre-modèle. De cette stratégie découle une série de personnages repoussoirs, relevant d'une masculinité défaite ou impotente, invités à exprimer leur incapacité à l'écran, pour mieux mettre en évidence l'exceptionnalité du héros.

Au cours de ce chapitre, nous avons quelque peu balayé les personnages satellites du nerd répondant aux appellations de *geek* ou encore de loser. Parce qu'il est davantage associé à l'univers de la technologie et de l'informatique<sup>734</sup>, le geek ne semble pas aussi irrémédiablement imprégné de connotations négatives que le nerd. Plutôt que

---

<sup>733</sup> Cette notion, et son rôle dans la construction du personnage héroïque qu'est Superman, seront mises à l'épreuve et explicitées dans le chapitre consacré aux super-héros, cf. infra., p. 471-609.

<sup>734</sup> Rappelons que le statut de l'informatique dans la culture américaine est ambivalent. La maîtrise des ordinateurs peut aussi bien être le fait de personnages obsessionnels, coupés de la réalité (*Die Hard IV*) que de petits génies valorisés par ce talent (*Hackers*, Sandra Bullock dans *The Net*).

d'entrer dans ce débat terminologique, nous avons choisi d'élaborer une typologie de ces masculinités incertaines au cinéma à partir du terme "nerd", quitte à infléchir parfois notre propre définition du terme.

Le type masculin du nerd existe sur la base d'un paradoxe, puisque le personnage est censé être très intelligent, sinon trop, et idiot tout à la fois. Replacé dans le contexte de la culture américaine, cette contradiction prend tout son sens. Parce qu'il pense trop, son corps passe du coup au second plan : or, la masculinité telle qu'elle est majoritairement définie par le cinéma hollywoodien se caractérise avant tout par son immédiateté et donc par sa physicalité. Pour cette raison, les intellectuels et les scientifiques, quelle que soit la richesse de leur pensée et de leurs découvertes, ne deviendront des héros qu'à la condition de réintégrer le corps dans leur discipline.

Chassez le corps, il reviendra au galop. Les nerds semblent être l'illustration de cet adage : en voulant un instant penser plus qu'agir, ils se soumettent à des corps du coup déchainés par leur propre impuissance. Parce qu'ils ne sont pas, au contraire des héros d'Action, dans l'agir, ils seront *actés*, mis en action par leurs propres corps. Nous avons déjà employé une terminologie similaire dans le cas du héros d'Action, qui, en courant sans relâche, semble voir disparaître son corps dans son individualité pour être abstrait, c'est-à-dire absorbé par la forme conventionnelle de l'Action. Le mécanisme n'est pas le même pour les nerds. Être agi, dans ce cas, revient à être manipulé, à subir, non pas le scénario prédéterminé d'une action héroïque, mais toutes les avanies issues de la présence physique au monde du personnage. Le nerd connaîtra ainsi toutes les chutes et chocs imaginables, mais sera aussi la victime de ses maladresses (chute et bris d'objets), sinon de phénomènes organiques incontrôlés (odeurs corporelles, flatulences).

C'est ici que l'image du *schlemiel* s'impose, tout d'abord à cause de sa familiarité similaire avec le motif de la catastrophe<sup>735</sup>. Ensuite, la filiation entre les deux typologies semble évidente au niveau visuel : de l'allure physique à la présence constante et marquante des lunettes, il semble clair que le corps du *schlemiel* est transmis au nerd, qui hérite du même coup de son impossible être-au-monde. Parmi la longue liste des incarnations du *schlemiel*, nous avons choisi les cas de Jerry Lewis et Woody Allen. Les

---

<sup>735</sup> La catastrophe est également un motif récurrent, sinon la forme même du burlesque. Cependant, dans le burlesque, la catastrophe déclenchée par Laurel & Hardy, ou par les Marx Brothers s'étend et se diffuse dans un lieu (hôtel, maison bourgeoise...) tandis que la catastrophe, chez le *schlemiel* ou le nerd, est essentiellement centripète, c'est-à-dire qu'elle se retourne et s'acharne contre lui.

deux cinéastes mettent en place des personnages d'hommes juifs peu séduisants et inquiétés par la moindre tentative d'interaction sociale. Chez Allen comme chez Lewis, les personnages de *schlemiels* aspirent à sortir de leur condition, et c'est ce désir qui forme la base d'une rencontre entre une masculinité dépréciée, et un modèle plus ou moins fictif, plus viril. Chez Lewis, cette virilité est incarnée par Dean Martin, ou par Lewis parodiant Martin plus tardivement dans sa carrière (*The Nutty Professor*). Woody Allen, en revanche, ne vise pas seulement une masculinité plus assurée, mais s'imagine en héros, tantôt dictateur d'une république bananière, tantôt poursuivi par le fantôme d'Humphrey Bogart. Les œuvres des deux cinéastes pointent la condition du *schlemiel*, voué à s'imaginer en héros, et à échouer d'autant plus cruellement qu'il désire ce changement : plus le nerd / *schlemiel* cherche à sortir de son corps, plus il est ramené à la réalité de ce dernier.

Héritier du *schlemiel*, le nerd en conserve également un accessoire d'importance : les lunettes. Celles-ci, au premier niveau, fonctionnent comme un signe, et servent à l'identification d'un personnage : elles disent de celui qui les porte qu'il est un intellectuel, un penseur, éventuellement un scientifique. Censées signifier (de manière indicielle) un défaut physique, plus précisément un trouble ophtalmologique, elles inscrivent le nerd dans la problématique, cardinale pour le personnage mais aussi plus largement dans l'histoire du cinéma, du regard. Le nerd est donc a priori représenté comme celui qui voit imparfaitement, et de fait, il est fréquemment présenté dans des situations où il est incapable de lire les codes d'un groupe social donné. Lorsqu'il est tourmenté par ses détracteurs, le nerd perd souvent ses lunettes, qui sont rituellement, sinon sauvagement détruites par les *jocks* ou les *bullies*. Par un effet miroir, les lunettes peuvent devenir ponctuellement un instrument de la mobilité du nerd : l'accessoire est retiré, révèle le visage, mais aussi, par effet de synecdoque, libère le nerd de cette identité.

Partie des héros, nous avons cherché à compléter leur analyse en saisissant leur strict contraire, le nerd. Pendant que les héros d'Action s'affirment au moyen d'excès musculaires dans les premiers actioners des années 80, les personnages de nerds sont tout particulièrement présents dans des véhicules différents, les *highschool movies*, films qui composent un sous-genre destiné aux adolescents, et dont les contenus constituent

une version civilisée des films d'exploitation<sup>736</sup>. Là, les nerds prolongent un temps la tradition comique qui les soumet aux situations les plus dévalorisantes et ridicules. Cependant, là où le statut de *schlemiel* faisait figure de destin, la condition de nerd semble un peu plus fluide. Dès les années 80, le nerd est autorisé à sortir de sa condition, ou à rester un nerd tout en étant accepté socialement (*The Revenge of the Nerds*). Le motif du nerd sera ensuite, à partir des années 90, repris par la production indépendante américaine, qui raille parfois les scénarios simplistes des films de lycée (*Napoleon Dynamite*) : dans ces productions, les nerds désirent encore changer de statut, mais accomplissent rarement la transformation souhaitée. Au-delà des particularités et des propos respectifs des films, il faut constater que le nerd reste prisonnier de son corps, ou au moins du statut social qui l'accompagne, face à des personnages souvent moins articulés que lui, mais qui possèdent l'essentiel : le corps.

La relation du nerd au Noir américain est quant à elle, plus dialectique. Possédant des physiques radicalement différents, sinon opposés, le nerd et le Noir américain se découvrent fréquemment des intérêts communs, en raison d'un statut partagé, ou supposé tel, de minorité. Incapable de s'approprier la masculinité blanche telle qu'elle est définie par sa culture, le nerd opère un détour par la masculinité noire, le plus souvent par l'entremise d'une danse. De ce modèle apparemment très éloigné, il intègre la physicalité excessive et la stabilise – pour cette raison, les mentors des nerds sont souvent des Noirs, que les films montrent comme étant acquis à la cause de cette curieuse minorité d'homme blancs.

Nous avons vu dans notre chapitre consacré au film d'action crépusculaire que les technologies dites virtuelles (la programmation informatique) sont souvent opposées au registre, présenté comme plus noble, de la mécanique et de la machine "en dur". Cette dichotomie est sans cesse convoquée par les récits hollywoodiens, et fonde culturellement parlant la disqualification du nerd. L'association à une technologie invisible, autrement dit sans corps, participe de ce manque de corporéité sans cesse reproché au nerd. Plus largement, cette opposition entre la fluidité du virtuel et la matérialité du corps et de son effort trouve ses racines dans un régime de valeurs binaire (quoique complexe) qui sépare l'Est et l'Ouest. Nous retournons ici aux mécanismes

---

<sup>736</sup> L'érotisme frontal qui constitue la matière des films d'exploitation est ici largement tempéré, et associé en priorité à des personnages lubriques (les nerds, entre autres). Par ailleurs, le propos de ces *highschool movies*, par exemple dans les productions de John Hughes, reste largement conventionnel et en faveur du *status quo*.

narratifs des westerns. Le héros de l'Ouest, quoique menacé par la disparition de la Frontière dans le contexte des westerns que nous avons étudiés, est garant d'une certaine américanité. Inversement, l'homme de l'Est est perçu comme plus européen, c'est-à-dire plus intellectuel, mais aussi plus féminin.

Est / Ouest, Nerd / Héros sont les grandes divisions qui animent notre définition de l'héroïsme. La figure du nerd montre que, à peine le concept de héros formé, celui-ci génère son contraire, qui vient par un phénomène de repoussoir travailler à révéler le héros comme plus héroïque encore. Le héros n'existe pas seulement en tant que tel, par ses muscles, son intelligence de l'action ou encore ses valeurs morales ; bien plutôt, il existe en opposition à un modèle que les récits construisent comme pernicieux, une sorte de masculinité déficiente mais rampante, qui menace de ternir l'idéal américain. Il est du coup d'autant plus surprenant que nombre de films hollywoodiens travaillent à intégrer ce contre-héroïsme, à lui donner visage humain, ou, plus inattendu encore, qu'ils humanisent le héros par ce biais.

Dès les films de Douglas Fairbanks dans les années 20, le nerd est invité à se réformer. Ce n'est pas encore au contact des Afro-Américains que les nerds, qu'on appelle alors *sissies*, cherchent alors à purger leur trop de féminité, mais en se rapprochant des grands espaces, et par là d'une masculinité plus fondamentale. Ce primitivisme, en partie rooseveltien, continue de nourrir nombre de fictions américaines, qui, si elles utilisent l'attrait des nouvelles technologies dans leurs récits, ne manquent pas de réinjecter la physicalité absente en renouant avec la matérialité première de la machine (*Matrix*). Plus que les seuls ordinateurs, c'est l'espace de bureau lui-même qui est régulièrement imprégné de connotations négatives. Dans les années 90, il est fréquent de voir les *white collars* se débarrasser de leurs cravates pour renouer avec leur "véritable identité". Le nerd est absent de ces fictions, mais les discours qui déterminent sa disqualification sont les mêmes dans ce cas, et ils influencent en retour la construction des héros, obligés dès lors de négocier avec l'espace du bureau et de la normalité qui les menace.

À partir d'oppositions strictes, nous avons essayé de saisir les multiples façons dont le nerd, et par extension l'homme de bureau, participent à la construction du héros, en s'opposant à lui. Là où la somme des dichotomies identifiées pourrait laisser présager une binarité rigide, il faut constater que les aller-retour, d'une identité à l'autre, sont nombreux. C'est là l'originalité de ce schéma, par rapport au discours comparable, mais incroyablement figé, du fascisme tel qu'il a été mis en place chez les *Freikorps*. Partis d'un

état peu enviable, certains nerds parviennent à se sublimer, ne serait-ce que temporairement. Plus inattendu encore, les héros deviennent des nerds, mais traitent cette identité comme une peau dont ils se recouvrent de manière éphémère pour mieux retourner à leurs corps d'origine.

Les corps revendiqués par les héros d'Action sont pour le moins minéraux : géants par leur stature, ils manifestent des musculatures dignes des sculptures antiques, tandis que leur action les façonne comme incorruptibles, résistants à la torture et aux balles. Cependant, là où les héros s'imposent comme tels en revendiquant la rigidité de leurs corps, ils font parfois preuve d'une incroyable fluidité, en passant de l'identité de nerd à celle de héros. Superman en est l'exemple le plus criant, capable de transformer un corps malingre en un surhomme. Nous avons vu d'autres exemples plus isolés de ce type de passage d'une identité à l'autre, dans *Monkey Business* ou *The Big Sleep*, et souhaitons à présent nous tourner vers des scénarios où ce type de passage est systématisé, et sert même de fondement à la définition des personnages. La plupart des super-héros, tout au moins ceux qui vont nous intéresser dans ce prochain chapitre, possèdent des identités doubles. Autrement dit, tout en étant plus héroïques que les héros eux-mêmes, comme le préfixe "super" le suggère, les super-héros doivent tempérer leur propre héroïsme en produisant une découpe dans leur existence, en s'inventant une facette d'homme normal. Le super-héros n'est super qu'à condition d'être normal, voilà un autre paradoxe que nous allons tenter de démêler. Les nerds possèdent un rôle notoire dans cette normalisation partielle des héros. Tout comme Bogart se déguisait en nerd pour mieux mettre en évidence son statut de héros, Superman va sans cesse rejouer ce drame qui unit le héros à son contraire. Comment ce passage est rendu possible, et comment il va être réinterprété par d'autres super-héros sont les questions qui amorceront notre dernier chapitre, et qui nous permettront de nous interroger, plus largement, sur la relation des super-héros à la notion d'héroïsme.







# IV. LE SUPER-HEROÏSME COMME FORME RADICALE, ENTRE EXCEPTIONNALITE ET NORMALITE

---

*"Could Batman do his job if he were to get a call from his wife reminding him to bring home a quart of milk?"<sup>737</sup>*

Danny Fingeroth *Superman on the Couch*, 2004.

*"man is not truly one, but truly two"<sup>738</sup>*

Robert Louis Stevenson. *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*.

## 1. INTRODUCTION : DU COMIC BOOK AU FILM A GRAND SPECTACLE

### 1.1 De l'emploi du superlatif

Si le héros incarne une masculinité exemplaire et possède des qualités (morales et physiques) hors du commun, alors il semblerait tout naturel que le super-héros réalise un héroïsme hyperbolique, plus parfait que le modèle sur lequel il repose. Ainsi le super-héros, avant d'engager un champ d'œuvres lui-même problématique, constitue une difficulté en termes de concept. Le super-héroïsme est une idée qui s'exprime d'abord dans le langage et qui pose de façon immédiate la question de la relation entre deux

---

<sup>737</sup> FINGEROTH Danny. *Superman on the Couch*. op. cit., p. 72.

<sup>738</sup> *"l'homme n'est pas en réalité un, mais deux"* ; STEVENSON Robert Louis. op. cit., p. 67.

types d'héroïsme à la fois distincts (puisqu'il faut deux mots pour les qualifier) et semblables (puisque le super-héroïsme semble dérivé de l'héroïsme, son extension, sa perfection). Ces deux définitions du super-héroïsme, l'une liée à l'héroïsme dit traditionnel, l'autre postulant une différence d'essence, cohabitent dans les écrits théoriques qui se sont emparés des comic books et de leurs adaptations au cinéma. Dans ce cadre, l'étude pionnière d'Umberto Eco, consacrée aux aventures imprimées de Superman (car publiée en 1976, avant la sortie du premier film de Richard Donner), possède un statut de référence. Ses écrits seront souvent convoqués dans les pages à venir, tout particulièrement dans le contexte de la sérialité essentielle des récits du super-héros.

Eco définit quant à lui le super-héroïsme comme se situant dans la lignée de l'héroïsme, et n'envisage pas que le super-héros puisse représenter une catégorie fondamentalement différente – et il s'agit pourtant d'une idée qui mérite examen. En effet, l'auteur pose que *"le héros doté de pouvoirs hors du commun est une constante de l'imagination populaire"* et que *"ses pouvoirs ultra-surnaturels ne sont que la réalisation parfaitement aboutie d'un pouvoir naturel"*<sup>739</sup>. Dans notre étude, nous détacherons le super-héros en tant qu'il possède une essence particulière. Précédemment, nous avons exprimé notre désir de ne pas rabattre le héros d'Action sur une figure plus ancienne, (à la manière de ce journaliste comparant Arnold Schwarzenegger à un Cary Grant musclé<sup>740</sup>). De façon similaire, nous refusons de voir, en suivant cette fois Scott Bukatman, le super-héros comme la version costumée d'un héros "classique"<sup>741</sup>. La différence entre les deux types de héros ne réside pas non plus dans la nature des exploits physiques, encore que certains super-héros (Spider-Man particulièrement) placent le corps dans des états limites rarement atteints par des héros que nous dirions "traditionnels". Plus précisément, c'est le principe de la double identité, ou celui, corollaire, du corps mutant, qui constitue la particularité du super-héros. Au fond, il faut ici s'imaginer que les héros dont nous parlerons ne seront pas seulement "plus" (plus forts, plus rapides...), mais exposeront un rapport très particulier à leur propre héroïsme, notamment en internalisant l'opposition à un contre-modèle : nous l'avons partiellement évoqué dans le chapitre précédent, en parlant de Superman et de sa relation au stéréotype du nerd.

---

<sup>739</sup> ECO Umberto. op. cit., p. 113.

<sup>740</sup> Jason Hoberman cite ainsi un numéro de *People* qui emploie l'expression *"Cary Grant with pecs"*, voir l'introduction pour la référence, cf. infra., p. 18.

<sup>741</sup> Scott Bukatman parle en effet du super-héros comme d'un *"Philip Marlowe en collants"* (*"Philip Marlowe in tights"*), in BUKATMAN Scott. *"Paralysis in Motion. Jerry Lewis's Life as a Man"*. 1991, p. 185.

Cette difficulté linguistique n'est pas la seule à compliquer la tâche. Les super-héros, en raison de leur médium d'origine, et plus fondamentalement parce qu'ils représentent un cas d'adaptation littéraire au cinéma, ne peuvent être étudiés sans que soit prise en compte, à défaut d'être saisie, l'étendue du champ particulier qu'est le comic book. Tout super-héros apparu dans les pages d'un de ces fascicules connaît une histoire principale de référence, mais apparaît également dans des aventures spéciales situées en dehors de ce continuum narratif habituel, quand il ne participe pas ponctuellement à des aventures de groupe (par exemple Superman, Batman, et beaucoup d'autres se retrouvent dans les pages de *Justice League* pour combattre ensemble le mal). Ces mécanismes narratifs sont source de complexité, et génèrent des corpus souvent vertigineux. Avant même de penser aux adaptations cinématographiques, les super-héros connaissent donc une existence déjà tortueuse, soumise au jeu de la réécriture et de la *révision*<sup>742</sup>.

## 1.2 Les origines : le comic book

C'est en effet la difficulté principale liée à l'étude des super-héros au cinéma. Ce dernier corpus est plutôt restreint et se définit aisément, mais le comic, en tant que référent, nécessiterait une étude à part entière pour mettre en lumière les ramifications qui lient les récits écrits aux formes cinématographiques qu'ils ont inspirées. À défaut de pouvoir produire une étude détaillée du support d'origine de nos personnages, nous tenterons d'éclairer ponctuellement l'analyse avec les récits que nous connaissons – consciente qu'il existe toujours un épisode, une édition spéciale pour venir potentiellement nuancer notre propos, notre ambition ici n'étant pas de produire une étude transversale du super-héros, mais bien de saisir ses incarnations dans le cinéma américain, et sa relation potentielle aux autres héros d'Action.

Les super-héros appartiennent à la culture populaire, et ont donc d'abord connu une existence de dessin, sur le papier, dans les comics. Ils ont tant porté le succès de ce support qu'il est fréquent de voir les comic books réduits aux super-héros, quand en réalité ces imprimés peu coûteux, proches des *pulps* dont ils sont une déclinaison illustrée<sup>743</sup>, se distinguent par la grande variété générique de leurs contenus. Ainsi, si la

---

<sup>742</sup> Nous parlons de "révision" ("*revisionism*") dans le sens défini par Terrence Wandtke, in WANDTKE Terrence. "Introduction: Once Upon a Time Once Again". 2007, p. 6-7.

<sup>743</sup> Il faut cependant nuancer le lien de parenté qui existe a priori entre *pulp* et comic book. Selon Michael Denning, les comics sont des déclinaisons des suppléments illustrés à l'origine agrafés aux journaux qu'ils accompagnaient. Tandis que les *pulps* visaient un public majoritairement issu

simple évocation de Superman appelle le comic book, il faut constater que ce support a accueilli des récits d'horreur, des enquêtes policières, des romances destinées au public féminin, etc. Inversement, le super-héros a existé en germe avant le comic book, sur plusieurs plans. Le modèle musculaire qui allait devenir celui des super-héros existait déjà chez Tarzan, mais aussi dans la culture populaire, dans le monde du cirque et la tradition des hommes forts<sup>744</sup>. Ceci vaut pour le modèle physique. En ce qui concerne les thèmes du masque et de la double identité, constants dans les récits qui nous intéressent, le début du XX<sup>e</sup> siècle est marqué par les apparitions de Fantomas (dans la littérature en France en 1911 puis au cinéma en 1913) et Zorro (dans un *pulp* en 1919 puis au cinéma en 1920), qui ne présentent pas des caractéristiques surhumaines, mais vivent déjà les complications générées par la possession d'une identité à la ville, et d'un *alter ego* hors du commun.

Sur le plan narratif, deux caractéristiques particulières aux récits de super-héros méritent d'être soulignées. La sérialité, déjà évoquée, n'est pas non plus propre au comic book : Umberto Eco parle d'ailleurs de Superman en ayant préalablement abordé Rocambole et les feuilletons du XIX<sup>e</sup> siècle. Cependant, cette sérialité met potentiellement à mal toute étude consacrée au super-héros. La nécessité du renouvellement permanent, inhérente au comic book et à son mode de publication a imposé aux auteurs d'explorer tous les développements applicables à un personnage, jusqu'à épuisement : de fait, Superman n'est plus dans les comics l'être monolithique que Eco décrit en 1976<sup>745</sup>. Lorsqu'il surgit dans *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller, il apparaît comme un quinquagénaire désabusé, acquis à la cause d'un gouvernement corrompu qui l'utilise comme une arme (*fig. 109*). Dans une version radicale de récit parallèle (ceux-ci sont nombreux), l'histoire de Superman est réécrite depuis l'origine, et envisage que le vaisseau qui transporte le héros encore enfant ne s'écrase pas dans le Kansas mais au cœur de la Russie<sup>746</sup> – Superman devenant dans cette hypothèse un

---

de la classe ouvrière, les comics, parce qu'ils reprennent le principe du supplément, tendent à viser un lectorat déterminé non par la classe, mais davantage par l'âge. Historiquement, les comics sont un des premiers contenus destinés aux enfants, suffisamment bon marché pour que ceux-ci puissent se le procurer eux-mêmes ; cf. DENNING Michael. *Working Class Culture in America*, 1987, p. 10-12, cité par GABILLIET Jean-Paul. *Des comics et des hommes, Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*. 2005. p. 18-19.

<sup>744</sup> Ce point sera développé plus loin, quand il sera question de l'iconographie des super-héros.

<sup>745</sup> Cependant, là où le propos d'Eco est probablement daté en ce qui concerne les comics, il reste paradoxalement tout à fait d'actualité en ce qui concerne la transposition du personnage au cinéma.

<sup>746</sup> MILLAR Mark. *Superman : Red Son*. 2010, 250 p.

défenseur du communisme. Là encore, nous ne pouvons faire la liste de toutes les variantes de récits existant pour chaque super-héros présenté dans ce chapitre : il faut du coup tenter l'effort inverse, et trouver des dénominateurs communs entre les différents récits de super-héros.

La récurrence du trauma comme moteur du récit apparaît comme une seconde caractéristique narrative. Alors que le héros prend souvent en charge une situation critique située en dehors de lui<sup>747</sup>, les personnages deviennent des super-héros le jour où ils sont exposés à un trauma violent, qui va devenir le fondement de leur identité, et très souvent la raison de la schize : Superman est sauvé par ses parents de la destruction de leur planète ; il est un orphelin total, déraciné, sans peuple. Batman perd ses parents, tués par un malfrat dans une ruelle ; Spiderman perd son oncle lors d'une agression dont il est partiellement responsable. Tous sont proches de Tarzan en raison de leur musculature, et comme lui, ils ont été séparés de leur famille (et souvent de la société, au moins partiellement) et ont dû dès lors s'inventer une autre vie, une autre identité. Devenus héroïques pour surmonter une souffrance, les super-héros répondent d'une attitude sacrificielle, que d'aucuns n'hésitent pas à qualifier de christique. Même si nous avons volontairement tempéré ce type d'approche (qui renvoie tout récit américain à un sous-texte religieux, au prétexte d'un substrat culturel supposé puritain<sup>748</sup>), force est de constater que l'analogie n'est pas perdue pour les auteurs de récits de comic books, ou au moins d'adaptations. Dans la récente série *Smallville*<sup>749</sup>, retraçant les aventures du jeune Clark Kent avant que celui-ci ne devienne Superman, le personnage est attaché à un épouvantail, les bras en croix, un S peint sur la poitrine préfigurant son destin de super-héros – et la souffrance qui accompagne celui-ci. *Smallville*, *Red Son*, ou encore l'œuvre de Frank Miller appartiennent cependant à une tradition post-moderne qui n'hésite pas intégrer ces analyses dans les images qu'elle produit, sur le mode de la dérision ou du clin d'œil.

---

<sup>747</sup> De fait, les actioners des années 80 jouent du hasard comme moteur narratif : c'est très évident dans le cas de John McClane, toujours présent au mauvais moment – un état de fait dont il ne cesse d'ailleurs de se plaindre.

<sup>748</sup> Nous pensons par exemple à Jean Ungaro qui, parti du postulat général selon lequel "*le peuple américain s'imaginer et se représente comme un peuple qui vit avec la Bible*" parle plus tard de "*héros sacrificiels*" et affirme même : "*chaque film où le héros signe sa présence répète l'acte initial, l'acte de naissance des États-Unis : l'affrontement avec la sauvagerie, la lutte pour instaurer le droit, la loi, l'ordre et la morale chrétienne*" ; in UNGARO Jean. *Américains, héros de cinéma*. 2005, p. 60 ; p. 92 ; p. 80. Ces analyses irriguées par une lecture idéologique nous semblent du même coup manquer quelque chose de la nature de l'héroïsme américain.

<sup>749</sup> *Smallville* (*Smallville*), création : Alfred Gough ; Miles Millar, États-Unis, 2001-2011 (The WB, The CW).

### 1.2.1 UN RAPIDE HISTORIQUE

Toutefois, avant d'aborder les formes plus récentes, et plus éclectiques de ces récits, il nous faut dire un mot de l'origine de papier des super-héros, en nous référant principalement aux travaux de Jean-Paul Gabilliet et de Bradford W. Wright. Les deux ouvrages, respectivement marqués par des approches historiques et culturelles, sont précieux pour leur exhaustivité. Tout au long de son histoire, le comic book a été disqualifié comme objet d'étude peu digne d'intérêt. Le fait que le comic soit un médium populaire, principalement destiné au jeune public (enfants et adolescents) explique ce rejet. Le nom même de comic book est un malentendu ("*l'une des appellations les plus inappropriées dans le monde du divertissement*"<sup>750</sup>), puisque dans les faits, une grande variété générique marque les contenus diffusés sur ce support. Il n'est pas rare en France de considérer "comic book" comme un équivalent de "bande dessinée" ; or, si les comic books se définissent comme tels formellement (le principe de la série de cases illustrées), ils répondent également d'une logique de distribution sérielle et régulière (le plus souvent hebdomadaire). De la même manière, les comics sont souvent confondus avec les *strips* dont ils reprennent le langage graphique (le système de cases, les bulles de dialogues). Pourtant, les comic books sont nés après eux<sup>751</sup> et relèvent d'une stratégie commerciale différente. Les premiers strips à succès, publiés autour de 1890, puisent dans le répertoire du comique de geste et dans la pratique contemporaine du vaudeville<sup>752</sup> ; il s'agit par exemple de *The Yellow Kid* (1895) ou de *Mutt and Jeff* (1907). À cause de leur statut de supplément dans les journaux<sup>753</sup>, ces *strips* visent d'abord un public adulte, avant que ne soit réalisé le glissement vers les comic books quand sont publiés au début du siècle des recueils rassemblant différentes séries. Les comic books prennent d'abord la forme des *funnies*, fascicules bon marché et parfois gratuits rassemblant des bandes illustrées dès 1900, mais de manière plus manifeste dans les années 30, avec *Famous Funnies*, *New Fun* (1935, par DC), *Funnies on Parade* (le premier à

---

<sup>750</sup> "one of the great misnomers in entertainment", in WRIGHT Bradford W. *Comic Book Nation, The Transformation of Youth Culture in America*. 2001. p. 2.

<sup>751</sup> Après la guerre de Sécession, le contenu dessiné des journaux est en nette augmentation, d'abord dans des visuels isolés, puis dans des séries dites strips ; cf. GABILLIET Jean-Paul. op. cit., p. 25.

<sup>752</sup> WRIGHT Bradford W. op. cit., p. 2.

<sup>753</sup> GABILLIET Jean-Paul. op. cit., p. 25-26.

être désigné comme "comic book") et *The Funnies* (1936)<sup>754</sup>. Ainsi, il est important de distinguer, malgré une grande proximité graphique, les *strips* des comic books, les premiers étant destinés aux adultes, les seconds, davantage marqués par l'esprit de série, visant un public adolescent<sup>755</sup>.

L'identité du comic book est aussi véritablement ancrée dans son format. Si le principe de comic book existe déjà en germe dans les premiers fascicules rassemblant des *funnies*, il faut attendre 1933 pour que deux employés d'Eastern Color décident, pour des raisons de rationalisation des coûts, de couper en deux le format tabloïd et de l'utiliser comme la base d'un folio, obtenant ainsi un objet relié de huit pouces de largeur sur onze de hauteur (soit environ vingt par vingt-huit centimètres)<sup>756</sup>. En termes commerciaux, les années 30 voient le comic book faire l'objet d'une stratégie de thématisation<sup>757</sup> visant à fidéliser la clientèle. En cela, le comic adopte une orientation générique fonctionnant déjà à plein au cinéma et dans les *pulps*. Si les petits éditeurs prolifèrent dans les années 30-40, les deux futurs grands noms de l'édition de comic books existent déjà. Le premier, DC, tire son nom de sa première publication thématique, *Detective Comics*<sup>758</sup>, qui rompt avec le modèle des *funnies* pour s'orienter vers des histoires policières ou de justiciers. Format constant, impression approximative, maisons d'édition encore confidentielles : c'est de ce mode de fabrication "cheap" que le comic tire son identité.

---

<sup>754</sup> Ibid., p. 29-33.

<sup>755</sup> "Alors que les comic strips sont la propriété des journaux, et distribués à un large public constitué principalement d'adultes, les comic books sont créés, distribués et vendus pour leur contenu seul à un public majoritairement jeune" ("Whereas comic strips are a syndicated feature in newspapers sold to a mass and mostly adult audience, comic books are created, distributed and sold on their own merits to a paying and overwhelmingly young audience"), in WRIGHT Bradford W. op. cit., p. xiii – xiv.

<sup>756</sup> Ibid., p. 3.

<sup>757</sup> Notons tout de même que ce nouveau format n'était pas à l'origine destiné au comic book, mais à des publications publicitaires ou des suppléments gratuits ; ibid.

<sup>758</sup> GABILLIET Jean-Paul. op. cit., p. 38 ; WRIGHT Bradford W. op. cit., p. 5.



fig. 109 : Âgés mais toujours aptes au combat, Superman et Batman s'affrontent dans *Batman: The Dark Knight* (1986), la relecture sombre et cynique de Frank Miller.

---

L'histoire des comic books est aussi celle d'un antagonisme entre les deux "grands" de la publication, DC et Marvel. En termes d'image, DC possède des connotations plus classiques (grâce aux emblématiques Superman et Batman) tandis que Marvel s'est toujours distingué par un humour et une ironie plus affirmés. Les deux éditeurs ont cependant connu de nombreuses appellations (DC s'est d'abord appelé National Periodical Publications, tandis que Marvel s'est nommé Timely Comics de 1939 à 1950, et Atlas Comics dans les années 50<sup>759</sup>) et leurs identités respectives ne se sont que progressivement solidifiées. C'est chez DC qu'apparaît Superman en 1938 dans la série *Action Comics*, titre dont la terminologie renvoie à cette logique de thématisation que nous avons précédemment évoquée. Même si The Shadow naît dans les faits trois mois avant Superman, c'est bien entendu ce dernier qui sera retenu par l'Histoire comme le premier super-héros. Dès 1939, les aventures du personnage sont publiées dans *Superman*, un fascicule qui lui est dédié<sup>760</sup>. Après 1938, les super-héros prolifèrent, et s'illustrent souvent dans des fascicules qui leur sont consacrés. DC est copié (et doit parfois recourir aux procès) et n'hésite pas non plus à se copier lui-même. Les dirigeants de la maison d'édition avaient en effet accepté avec de nombreux doutes la création de Siegel et Schuster ; Batman, autre super-héros célèbre de la période, est en revanche le résultat d'une commande<sup>761</sup>, clairement orientée pour produire un avatar de Superman aussi rentable que son modèle. Le personnage apparaît en 1939, créé par Bob Kane alors commissionné pour créer un autre super-héros en costume. L'homme chauve-souris s'illustre d'abord dans les *Detective Comics* publiés par DC, tandis que Wonderwoman

---

<sup>759</sup> WRIGHT Bradford W. cit., p. xix.

<sup>760</sup> Ce fascicule était bimensuel, tandis qu'*Action Comics* comprenait toujours une aventure de Superman dans ses numéros hebdomadaires ; *ibid.*, p. 13.

<sup>761</sup> *Ibid.*, p. 15.



apparaît en 1941, chez le même éditeur. Première super-héroïne, elle sera suivie par Supergirl en 1959, créée quant à elle à la demande des lectrices.

Après les succès des super-héros dans les années 30 et la diversification qui en a découlé, le comic a également connu de nombreuses difficultés. Dans les années 40, des voix<sup>762</sup> s'élèvent pour contester la place du comic dans la culture populaire, et affirmer les dangers potentiels de telles lectures pour la jeunesse. En 1953, un comité contre la délinquance juvénile (United States Senate Subcommittee on Juvenile Delinquency) est formé au Sénat. L'année suivante, l'industrie du comic book fait l'objet d'auditions, et se retrouve particulièrement ciblée pour la violence de ses contenus, dénoncée comme une cause possible de l'augmentation de la délinquance chez les jeunes. Ce discours sera repris et étayé par Frederic Wertham, qui devient dans les années 50 le détracteur le plus acharné des comic books. Le discours de Wertham a souvent été expliqué par le contexte plus général du maccarthysme : cependant, si la bataille du psychologue contre les comics relève par certains aspects d'une croisade conservatrice, il faut se rappeler que Wertham était avant tout un libéral<sup>763</sup>, connu par ailleurs pour ses actions progressistes (il est un des premiers thérapeutes à avoir reçu et traité des Afro-Américains avec les méthodes jusqu'ici réservées aux blancs<sup>764</sup>). Wertham publie *Seduction of the Innocent* en 1954, un ouvrage dans lequel il expose les effets néfastes des comics sur la jeunesse. À l'origine, c'est surtout le comic d'horreur qui est la cible de ses critiques. Cependant, les super-héros ne sont pas en reste, et c'est tout particulièrement la relation entre Batman et son jeune *sidekick*, Robin, qui est épinglée pour son contenu homosexuel latent<sup>765</sup>. Souffrant des interdictions prononcées par les commissions de censure, les éditeurs de comics suivent une stratégie qui n'est pas sans rappeler celle de la MPAA, et se rassemblent en un comité, le *Comics Magazine Association of America* (CMAA) pour se soumettre volontairement à ce que Gabilliet appelle un "*code d'auto-régulation*", proche dans l'intention du code Hays<sup>766</sup>. Ainsi "nettoyés" de tout contenu choquant ou considéré

---

<sup>762</sup> Les journalistes Sterling North (*Chicago Daily News*) et Frank Vlamos (*American Mercury*) illustrent cette tendance, reprise, quoique de façon moins incisive, par des publications destinées à la famille (*Parents' Magazine*, par exemple) ; *ibid.*, p. 27-28.

<sup>763</sup> Danny Fingeroth y fait allusion, in FINGEROTH Danny. *Superman on the Couch*. op. cit., p. 22.

<sup>764</sup> Bradford Wright explique de manière plus détaillée qui était Wertham, à la fois libéral sur le plan de sa pratique de psychiatre, mais conservateur face à la question des comic books ; WRIGHT Bradford W. op.cit., p. 92-98.

<sup>765</sup> WANDTKE Terrence. op. cit., p. 23.

<sup>766</sup> Bradford Wright affirme en effet que ce code de censure faisait suite à une première initiative lancée en 1948 et abandonnée en 1950 par l'ACMP (*Association of Comic Magazine Publishers*) et

comme inadéquat, les comics deviennent des lectures plutôt ennuyeuses, et il n'est pas surprenant qu'à la suite de ces nouvelles régulations, l'industrie du comic book ait connu une grave récession<sup>767</sup>.

Parallèlement, le comic connaît ses premiers succès, puis ses premières difficultés économiques. La Seconde Guerre Mondiale se révèle être une période faste, pendant laquelle les récits puisent tout naturellement dans l'actualité pour nourrir leurs scénarios. Nazis et fascistes constituent des ennemis tous trouvés auxquels vont s'opposer Superman (DC), Captain Marvel et Captain America (DC), ce dernier ayant été créé par Schuster et Siegel en réaction à la domination nazie en Europe. Après cette courte apogée cependant, les super-héros tombent quelque peu en désuétude, et les nouveaux numéros des comics qui leur sont consacrés ne se vendent plus aussi bien. La fin de la guerre laisse la place à l'espoir, la reconstruction, et l'explosion de la consommation de masse aux États-Unis : dans ce contexte, qui aurait besoin de super-héros ?<sup>768</sup> D'autres genres (horreur, western, guerre, romance) profitent de cette désaffection temporaire du genre super-héroïque. Ces avanes ne signent pas pour autant la fin des super-héros, qui ont connu tout au long de leur histoire plusieurs grandes périodes. Pour désigner les premiers succès des super-héros avant et pendant la guerre, le terme de "*Golden Age*" est fréquemment retenu, et renvoie à la période qui s'étend des années 30 aux années 60. Superman, Batman, Captain America, Wonder Woman, mais aussi The Green Lantern et The Shadow sont les héros emblématiques de ce premier âge du comic. Suivant la période difficile des années 50, le "*Silver Age*", dominé par Marvel, donne une nouvelle impulsion au genre. C'est en général l'apparition de la nouvelle mouture du personnage Flash, en 1958, qui est retenue pour identifier la période, même si de fait ce sont les années 60 qui incarnent le mieux l'esprit de cette seconde vague de super-héros. Spider-Man, les 4 Fantastiques, Hulk, Daredevil et Iron Man illustrent ce moment de l'histoire des super-héros chez Marvel<sup>769</sup>, phase encore peuplée d'êtres extraordinaires, mais

---

qui constituait alors une déclinaison du code mis en place par Hollywood ; WRIGHT Bradford W. op. cit., p. 103.

<sup>767</sup> Ibid., p. 180-181.

<sup>768</sup> "*En apparence au moins, les masses délaissées et opprimées qui avaient réclamé l'intervention de Superman en 1938 vivaient alors satisfaites dans des banlieues confortables*" ("*By appearances at least, the helpless and oppressed who had cried out for Superman in 1938 now lived comfortably and contentedly in the suburbs*") in WRIGHT Bradford W. op. cit., p. 59.

<sup>769</sup> DC Comics n'est pas en reste pendant cette période, mais se montre moins innovant. Les créations de la maison d'édition consistent surtout en un dépoussiérage de héros existants (The Flash, The Green Lantern), ou dans la réunion de personnages dans une même histoire (c'est le principe de *Justice League*, précédemment cité).

humanisés et fragilisés au moyen d'une psychologie plus développée (les atermoiements de Spider-Man étant exemplaires à cet égard). Il est également question, quoique plus rarement, d'un "*Bronze Age*" au cours duquel apparaîtraient Power Man et The Punisher. Enfin, la période se situant des années 80 à nos jours est qualifiée de "*Modern Age*" ou "*Dark Age*". Dominées par Frank Miller et ses relectures sombres et désenchantées du mythe de Batman et plus largement de la mythologie des super-héros (*Sin City*), ces trois décennies sont marquées par une radicalisation de la violence et la sexualité représentées dans les comics, tandis que l'esprit post-moderne propre à l'époque se manifeste par une métanarrativité plus appuyée encore qu'auparavant<sup>770</sup>.

Cette terminologie par "âges", connue des universitaires comme des fans, est généralement admise, même si le motif de l'or, de l'argent et du bronze, force un peu la catégorisation. De fait, Terrence Wandtke refuse une saisie si systématique et écarte du coup le "*Bronze Age*" de son découpage historique. En revanche, les autres classifications semblent reposer sur de véritables variations narratives et stylistiques<sup>771</sup>. La faiblesse des dernières catégories (*Bronze*, *Dark*) peut s'expliquer par l'évolution de l'industrie du comic book. Là où dans les années 40, ou plus tard dans les années 60, il est encore possible de classer la production de DC et Marvel en s'appuyant sur leurs familles de personnages, les années 80 amorcent un nouveau modèle. C'est d'ailleurs l'incompréhension de cette mutation qui a pu coûter cher aux éditeurs : en effet, le succès des comics de cette époque ne s'explique plus par la présence d'un personnage populaire mais plutôt par la signature d'un auteur en particulier<sup>772</sup>. Parmi eux, Alan Moore et Todd McFarlane (*The Amazing Spider-Man*, 1986) amènent les lecteurs à choisir Spider-Man et plus tard Spawn plutôt que l'inverse. Il s'agit là d'un autre aspect cardinal du comic book, qui repose sur l'intersection de grandes familles d'édition (DC, Marvel), de familles d'auteurs et enfin de familles de personnages.

---

<sup>770</sup> WANDTKE Terrence. op. cit., p. 29.

<sup>771</sup> Cependant, ces classifications continuent de faire débat. Le *Golden Age*, le *Silver Age* et les périodes que recouvrent ces chromonymes sont généralement admises, cependant l'existence d'un *Dark Age* fait encore débat. Geoff Klock, par exemple, ne voit dans cette période que le prolongement et la radicalisation de tendances déjà existantes pendant le *Silver Age*, in KLOCK Geoff. *How To Read Superhero Comics and Why*. 2002, p. 2-4.

<sup>772</sup> GABILLIET Jean-Paul. op. cit., p. 128.

### 1.2.2 QUESTIONS DE GRAPHISME ET D'ÉDITION

La classification historique ne doit pas nous faire oublier un autre filtre de lecture, tout aussi important. La dichotomie qui existe entre les deux grandes maisons Marvel et DC n'est pas uniquement fonction de leur concurrence sur le même marché. Tout comme les studios pendant l'âge d'or hollywoodien produisaient un type de contenu qui déterminait leur identité, les "écuries" de super-héros que sont Marvel et DC possèdent chacune une image particulière. DC propose des héros plus sculpturaux, et généralement plus proches d'un idéal corporel antique, quasi monolithique. Le registre des couleurs reste assez constant, ou au moins bichrome : bleu et rouge<sup>773</sup> chez Superman et Wonder Woman, vert pour The Green Lantern, rouge et jaune pour the Flash... Enfin, à l'exception des numéros spéciaux de *Justice League*, le travail d'équipe n'est pas véritablement de mise chez les héros DC. Ces derniers sont également plus patriotiques que leurs homologues produits par Marvel. L'approche de cette maison est marquée par l'âge de ses héros. Les 4 Fantastiques et Spider-Man sont des héros adolescents qui possèdent du même coup une psychologie plus complexe, sinon plus tourmentée. Il n'est pas rare de voir des strips consacrés aux interrogations qui habitent les personnages, beaucoup plus en proie au doute que les personnages de DC. Sur le plan chromatique, leur réunion fréquente en équipes (*The Fantastic 4*, *The Avengers*, *The X-Men*) donne lieu à des déploiements de costumes chatoyants et bariolés. De façon générale, Marvel est plus éclectique que DC, ne serait-ce que dans les formes physiques de ses héros, souvent hybrides et monstrueuses (Hulk, La Chose, Wolverine...). Ce motif constant du monstre chez Marvel est souvent expliqué par la "patte" de Stan Lee. Dessinateur et créateur de Spider-Man et des 4 Fantastiques, Stan Lee est devenu éditeur chez Marvel dès sa création (Martin Goodman, le fondateur de Marvel, était son oncle<sup>774</sup>) et a imposé très tôt cette orientation chez ses super-héros.

Indépendamment des identités liées à leurs "familles", il va de soi que les super-héros possèdent leurs univers propres, grandement déterminés par l'univers des dessinateurs<sup>775</sup>, mais aussi par les exigences de la commande et parfois les limitations de la censure. Bob Kane, qui connaissait intimement les rues de New York pour les avoir

---

<sup>773</sup> Le code couleur du costume de Superman peut éventuellement rappeler le drapeau américain. Chez Wonder Woman (DC) et Captain America (Marvel), le drapeau est la matière du vêtement, qui reprend non seulement les couleurs mais également les étoiles.

<sup>774</sup> WRIGHT Bradford W. op. cit., p. 18.

<sup>775</sup> Il faut tout de même noter ici que tous les super-héros ne sont pas issus des comics : Green Hornet par exemple fait ses débuts à la radio en 1936.

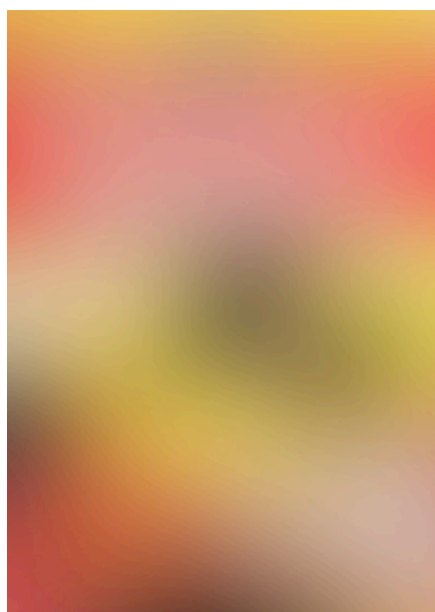
fréquemment arpentées, a ainsi donné naissance à l'univers urbain, sombre et presque carcéral de Batman<sup>776</sup> (fig. 110). Doté d'une cape comme Superman, Batman est à l'origine beaucoup plus terrestre, au regard des référents graphiques déployés : il est un héros dans la ville et pour la ville, comme le seront Spider-Man et la Chose après lui. Superman lui est souvent opposé pour une raison : il est au contraire un héros du ciel, comme le rappelle la couleur bleue de son costume ; les épreuves même qui lui sont demandées mettent souvent en cause des appareils aériens (avions, fusées) ne parvenant pas à atterrir seuls. De la même façon, Spider-Man et les 4 Fantastiques ne sont pas seulement représentatifs de la tradition Marvel, mais plus spécifiquement des illustrations exemplaires du travail de Stan Lee, chez qui le super-héros, toujours en devenir, côtoie également le monstre.

Cependant, ces éléments déterminants n'interdisent pas une certaine souplesse dans les adaptations, et c'est là une des grandes richesses du comic book : parti d'un univers crépusculaire, Batman connaît des incarnations qui inversent ces connotations. Dans la série télévisée<sup>777</sup> *Batman* diffusée aux États-Unis dans les années 60, le ton devient *tongue-in-cheek*, le registre visuel psychédélique (fig. 113). Les couleurs des costumes sont saturées, les gadgets mutent en de grotesques accessoires. Et cette adaptation ne relève pas d'un iconoclasme ponctuel mais d'une variation à part entière, qui revient qui plus est de manière cyclique, par exemple au cinéma. Les versions nocturnes de Tim Burton (1989 et 1992, en fig. 112) ont ainsi laissé la place à la lecture "pop" des deux volets réalisés par Joel Schumacher dans les années 90 (fig. 114), *Batman Forever* (1995) et *Batman & Robin* (1997). De la même façon, Frank Miller, dans les années 80, est revenu à la noirceur des comics de Bob Kane après une version moins pessimiste dans les années 50, et le tournant psychédélique de la série télévisée diffusée dans les années 60. Christopher Nolan, au cinéma, a renversé la vision de Schumacher pour retourner à une vision considérée comme plus fidèle à l'esprit du personnage (et pour ce faire, il a adapté les récits de Miller, redoublant l'aspect cyclique du traitement de Batman).

---

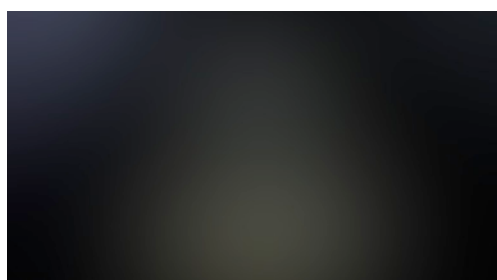
<sup>776</sup> Cf. *De Superman à Spiderman*, Michel VIOTTE, 2001.

<sup>777</sup> *Batman*, création : Lorenzo Semple Jr., États-Unis, 1966-1968 (ABC).

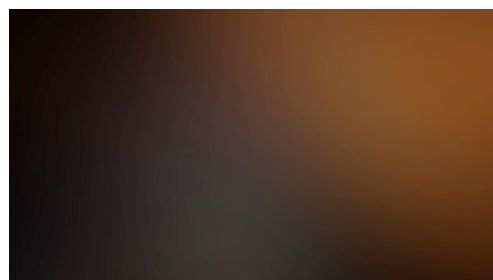


*fig. 110*

---

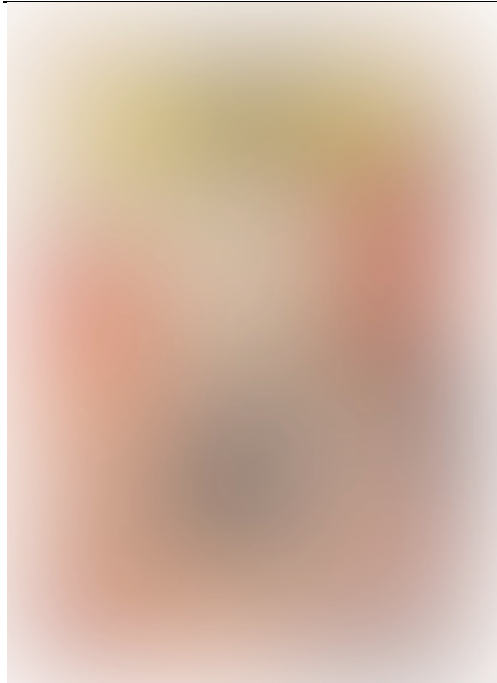


*fig. 111.1*

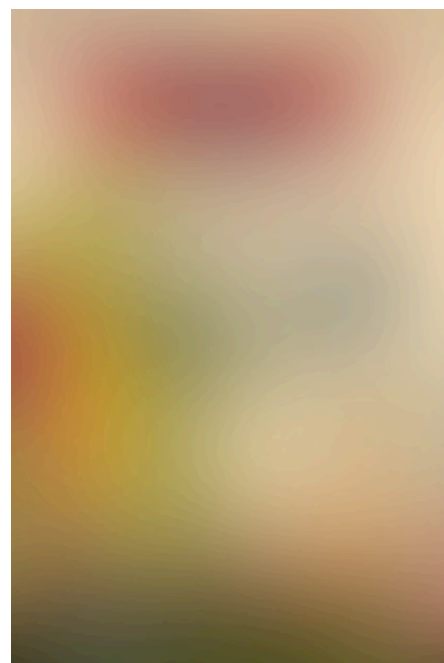


*fig. 111.2*

---

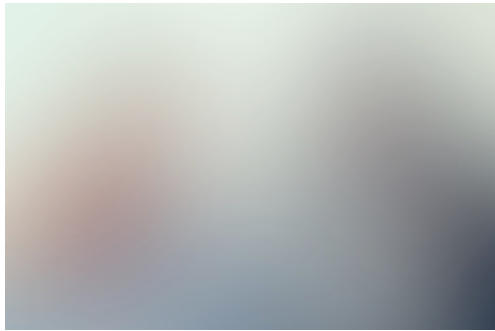


*fig. 112.1*

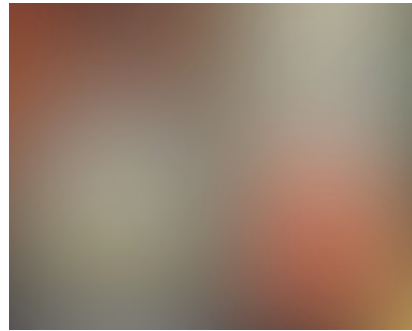


*fig. 112.2*

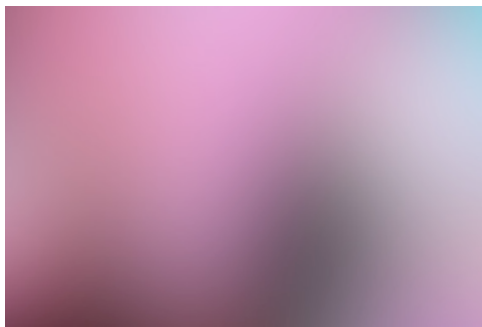
---



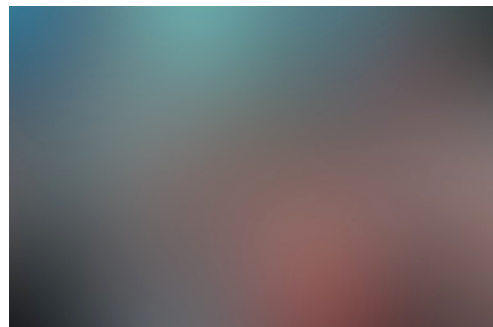
*fig. 113.1*



*fig. 113.2*



*fig. 114.1*



*fig. 114.2*

*fig. 110, 111, 112, 113, 114 : Sombre et cynique, ou flamboyant et psychédélique, Batman montre la versatilité qui caractérise la réécriture des super-héros, du comic-book au cinéma.*

*fig. 110 : Le premier numéro de Detective Comics, illustrant les aventures de Batman : malgré ses coloris vifs, le ton est plutôt sombre dans le récit original de Kane.*

*fig. 111 : Les versions cinématographiques de Tim Burton reprennent ce registre crépusculaire.*

*fig. 112 : Ces deux numéros du comic Batman, publiés respectivement en avril 1958 (pour le numéro #115) et en septembre 1960 (pour le numéro #134), incarnent le versant fantaisiste du personnage : rupture des conventions, déformations, registre carnavalesque : le personnage de Batman évolue.*

*fig. 113 : À la télévision, puis au cinéma, Adam West prolonge cette relecture grâce à ses décors factices et une palette de couleurs digne d'un cartoon.*

*fig. 114 : Après la période Burton, c'est Schumacher qui revient aux ambiances pailletées en 1997 avec Batman & Robin.*

Ainsi, pour peu que nous examinions le développement des comic books sur le long terme, il apparaît que les super-héros ne possèdent pas seulement plusieurs identités au niveau thématique (Clark Kent, Bruce Wayne...), mais aussi que cette multiplicité de visages possède un aspect structurel. Pour permettre un renouvellement permanent, les super-héros possèdent donc plusieurs personnalités (dans les récits de leurs aventures) et plusieurs incarnations de celles-ci (dans l'histoire globale qui est la leur).

Enfin, il existe une culture plus globale du comic book, qui n'est pas directement fonction des types de super-héros et des récits qui les mettent en scène ; il s'agit d'aspects qui déterminent la place du comic book au sein de la culture américaine,

influencent sa réception ainsi que ses modes de lecture ou de consommation. Nous tenterons ici de retenir quelques aspects essentiels à la saisie de notre sujet. À première vue, la sérialité constitue une caractéristique essentielle du comic book et des récits de super-héros. C'est d'ailleurs une qualité sur laquelle Umberto Eco s'est attardé dans son essai de 1962<sup>778</sup>, en pointant le rapport au temps très particulier qui est suscité par le principe de série propre au comic. De par son mode de publication, le comic doit sans cesse, et ce, quel que soit le personnage, inventer de nouvelles situations, tout en reposant sur un "*schéma itératif*"<sup>779</sup>, autrement dit un principe de répétition. Le plaisir de la lecture ne vient donc pas seulement de la découverte d'éléments nouveaux, mais aussi de la reprise d'éléments familiers : cette structure est commune à de nombreuses créations, des feuilletons du XIX<sup>e</sup> siècle aux séries policières telles que *NCIS*. Cette formule alliant nouveauté et répétition est aussi par excellence celle des adaptations cinématographiques du genre, qui combinent inventions et figures extraites d'un répertoire connu. Selon Eco, l'aspect sériel du comic *Superman* le condamne à faire exister ses personnages et situations dans un "*présent immobile*"<sup>780</sup>. En effet, le temps ne s'écoule pas dans les aventures de papier de Superman. Les épisodes se suivent, sans indication qui nous permettrait de localiser un épisode par rapport à un autre. D'autre part, les événements qui se produisent dans un épisode n'influencent que rarement l'épisode suivant. Superman, mais aussi beaucoup d'autres héros après lui, vivent dans une temporalité figée, alors que le principe de sérialité semble suggérer une forme de durée. Chez Superman, certains événements pourraient bouleverser l'ordre établi ; par exemple, le super-héros pourrait révéler son identité à Lois, et enfin l'épouser. Mais cet événement radical, vers lequel le récit tend tout entier, ne peut se réaliser : cela reviendrait à terminer l'histoire<sup>781</sup>. Le comic a donc recours à différentes manœuvres pour garantir le renouvellement des récits, tout en maintenant ce temps idéal qui empêche le vieillissement des personnages. Avant d'aborder les modes de diversification narrative propres au comic book, il nous faut signaler que l'aspect répétitif des récits n'est pas seulement fonction du contenu textuel des fascicules. La redondance des scénarios provient également de l'aspect industriel de la production : le comic était un médium de masse, peu coûteux, composé pour être produit et décliné rapidement. En conséquence,

---

<sup>778</sup> Le texte "Le mythe de Superman" fait à l'origine partie d'Actes de Colloque ; il a ensuite été publié avec d'autres écrits en 1976 sous le titre *De Superman au surhomme (Il Superuomo di massa)*.

<sup>779</sup> ECO Umberto. op. cit., p. 124.

<sup>780</sup> ECO Umberto. op. cit., p. 128.

<sup>781</sup> Umberto Eco ne dit pas autre chose quand il affirme à propos de Lois : "*si Superman l'épousait, il ferait un pas vers la mort*", *ibid.*, p. 125.



la répétition n'affecte pas seulement les scénarios, mais devient également un aspect de la production graphique. Jules Feiffer, l'ancien assistant de Will Eisner, explique qu'il était courant pour les illustrateurs de reprendre les cases d'un autre auteur, de copier un cadrage ou les poses d'un personnage. Cette pratique répond à l'appellation de "*swiping*"<sup>782</sup>. Feiffer défend cette pratique, qui constituerait même selon lui "*un art à part entière*"<sup>783</sup>. En effet, la sérialité du comic se déploie sur plusieurs niveaux : les aventures d'un même personnage se succèdent, les déclinaisons de super-héros s'accumulent, et, grâce à ce système avoué de la copie, c'est tout un niveau d'intertextualité, littéraire et graphique, qui se déploie.

Le renouvellement, cependant, reste une nécessité première. Pour parvenir à cette fin, une première stratégie consiste à "accessoiriser" le super-héros. La déclinaison ainsi produite peut concerner des objets (les multiples gadgets de Batman), mais aussi des personnages. Observons l'exemple de Batman : l'arrivée du personnage de Robin en 1940 a permis d'enrichir les récits. Ce renouvellement étant de courte durée, ou achoppant sur la même répétitivité des histoires, la déclinaison doit se poursuivre : les personnages de Batgirl<sup>784</sup>, Bat-Hound et Bat-Mite ont ainsi alimenté la mythologie, sur le mode de la collection qui est déjà suggéré par la sérialité des fascicules. Superman obéit au même principe, et son identité se décline dans une "super-famille" comprenant Superboy, Supergirl, Krypto le superchien (Krypto the Superdog). La deuxième stratégie est repérée et commentée par Umberto Eco : elle consiste à s'extraire de ce continuum qui n'en est pas un pour proposer des histoires fantasques, à l'aspect plus onirique encore que les récits traditionnels. Eco les nomme "*imaginary tales*"<sup>785</sup> ("*récits imaginaires*") puisqu'en effet, il est dit à la fin de l'histoire qu'il ne s'agissait que d'un rêve. Ceci permet par exemple de réaliser des développements habituellement interdits (Clark épouse Lois) tout en conservant la cohérence du récit global. Eco rapproche cette catégorie des "*untold tales*", "*récits déjà racontés mais où 'l'on avait omis de dire quelque chose' si bien qu'on les re-dit, sous un autre-angle, découvrant ainsi des aspects latéraux*"<sup>786</sup>. En somme, il s'agit globalement de récits parallèles permettant de renouveler la

---

<sup>782</sup> Cf. FEIFFER Jules. *The Great Comic Book Heroes*. 1965. p. 38.

<sup>783</sup> "*Savoir 'swiper' est un art en soi*" ("*Good swiping is an art in itself*"), *ibid.*

<sup>784</sup> Il y a en réalité deux Batgirls : la première est la fille du commissaire Gordon, la seconde est la fille d'un assassin.

<sup>785</sup> ECO Umberto. *op. cit.*, p. 125.

<sup>786</sup> *Ibid.*, p. 126.

mythologie tout en conservant une ligne narrative principale, plus "classique"<sup>787</sup>. La combinaison de récits attendus et d'autres fonctionnant comme des surprises reprend une fois encore ce schéma propre au divertissement populaire, depuis *Rocambole* : l'alchimie entre familiarité et inconnu. Enfin, une troisième stratégie inverse la première : plutôt que de procéder au renouvellement grâce à une déclinaison baroque d'accessoires et de personnages, les auteurs peuvent également essentialiser le récit. Cette pratique est plus connue par les fans sous le nom de "*reboot*". Il s'agit bien de relancer toute la mythologie d'un personnage, de pratiquer un retour aux sources, en somme. Tous les épisodes jusqu'alors racontés sont effacés, et une nouvelle ligne temporelle est instaurée. *Batman: Year One* (1987) constitue un exemple de *reboot*. Scénarisé par Frank Miller, ce récit retrace l'histoire de Batman depuis ses débuts.

La liste des procédés de renouvellement narratif (et parfois du même coup graphiques) ne s'arrête pas à ces développements uchroniques. La terminologie consacrée comprend aussi les termes de *re-imaging* (changement du dessin du héros), *revamp* (changement d'aspects narratifs ponctuels, et éventuellement du dessin) et *retcon*. Ce dernier terme, qui renvoie à la terminologie "*retroactive continuity*", se rapproche des "*untold tales*" : il s'agit de revenir à une histoire précédemment racontée pour aller y puiser un détail d'importance pour la résolution ou la compréhension du récit en cours. La multiplication des *retcons* et *reboots* pose parfois de véritables problèmes de continuité. DC est célèbre auprès des fans pour avoir abusé de ces ressorts narratifs jusqu'à la confusion<sup>788</sup> : ainsi, *Batman: Year One* a été suivi de *Batman: Year Two*, alors même que *Crisis of the Infinite Earths* relançait parallèlement d'autres aspects de l'histoire de Batman. Pour résoudre les conflits entre les histoires, une troisième série *Zero Hour: Crisis in Time* a rétabli une forme de cohérence, en supprimant néanmoins *Batman: Year Two* de son continuum.

Cette terminologie a été élaborée par les éditeurs eux-mêmes (le terme de *retcon* ornant parfois les couvertures) mais aussi par les fans, et ces derniers jouent un rôle absolument capital dans la production même du comic book. Un exemple peut laisser envisager la teneur du rôle du fan : après la disparition de Captain America dans les

---

<sup>787</sup> Il faut noter, cependant, que les *imaginary tales* ne font pas partie des récits ayant connu le plus de succès. Conçus après la guerre, pour renouveler un fil narratif que le contexte historique ne nourrit plus, ils manifestent une certaine distance à l'égard du contexte social d'alors. Ceci expliquerait notamment le déclin des ventes de comics de super-héros dans les années 50, selon Bradford Wright (in WRIGHT Bradford W. op. cit., p. 60-61.)

<sup>788</sup> SIMS Chris. Time and Time Again: The Complete History of DC's Retcons and Reboots [ en ligne ]. Comics Alliance. 8 juin 2001.

années 60, son retour est préparé dans un épisode de la série *Strange Tales*, dont The Human Torch est le héros. Ce dernier doit faire face à un imposteur tentant de se faire passer pour le "Cap" : à la suite de cet épisode, les lecteurs étaient invités à écrire à la maison d'édition s'ils souhaitaient le retour effectif du personnage<sup>789</sup>. C'est bien sûr l'intérêt constant des fans qui a pu garantir une partie du succès économique des héros DC et Marvel, mais leur rôle ne se limite pas à consommer les comic books. La position du fan de comic book est essentiellement active, et l'écriture des scénarios par les grandes maisons d'édition s'est souvent effectuée sur un mode participatif. Ainsi, Supergirl a été créée à la demande des lectrices de *Superman* ; en 1984, Spider-Man, alors en perte de vitesse, se voit attribuer un nouveau costume noir, choix qui provoque la colère des lecteurs les plus assidus<sup>790</sup>. Les fans ont également trouvé grâce au Web de nouvelles plateformes pour discuter de leur passion commune (sites, forums...) mais aussi pour influencer les éditeurs, et par extension les producteurs d'adaptations cinématographiques. Lorsqu'une nouvelle production est annoncée, les fans sont en général à l'affût des choix de castings qu'ils jugent erronés ou des trahisons vis-à-vis de l'histoire originale. Sans surestimer leur importance, il faut reconnaître que les fans ont un impact certain sur l'industrie du comic book et ses ramifications (notamment au cinéma), en raison de leur rôle de prescripteurs<sup>791</sup>.

### 1.2.3 LA CULTURE DU COMIC BOOK DE NOS JOURS

Les comic books ont su susciter l'engouement dans les années 40, puis dans les années 60, mais peu d'éditeurs ont survécu aux années les plus difficiles. Aujourd'hui, la plupart des super-héros classiques voient encore leurs aventures sur papier déclinées mensuellement. Cependant, la rentabilité du support est loin d'égaler celle des décennies précédentes. L'arrivée sur le marché américain du manga a considérablement changé le paysage de la bande dessinée, tandis que les programmes télévisés à la

---

<sup>789</sup> FINGEROTH Danny. *Superman on the Couch*. op. cit., p. 105.

<sup>790</sup> LEUPP Thomas. Behind the Mask: The Story of Spider-Man's Black Costume [ en ligne ]. Reelz. 2007.

<sup>791</sup> Chaque année se tient à Los Angeles le Comic Con, convention rassemblant fans de comic-books, *Star Wars* et autres contenus culturels emblématiques de la culture "geek". Les nouveaux films de super-héros y sont projetés en avant-première : il est donc essentiel que la réception des fans les plus passionnés soit positive, même s'ils représentent une part congrue du public de ces films, cf. KAY Jeremie. Geek Almighty [ en ligne ]. The Guardian. 1er août 2008.

demande, les chaînes câblées, les jeux vidéo et les contenus Web, pour ne citer qu'eux, constituent une concurrence de taille face à laquelle le comic book a du mal à s'imposer. Depuis son apparition, le comic book a pu apparaître en osmose, ou au contraire en décalage, avec les attentes de ses jeunes lecteurs. La jeunesse même de la cible est elle-même devenue toute relative, au fur et à mesure que les générations d'amateurs de comics ont grandi, et ont pu retourner au comic par nostalgie comme par intérêt. Le statut du comic, aujourd'hui, est autant fonction de la nature des récits que de l'objet lui-même. Ce petit fascicule, aux dimensions précises, est à présent un objet de collection, une forme d'un autre temps, un représentant de cette classe d'objets dits *vintage*. Ces connotations passéistes peuvent être une faiblesse, puisque la jeunesse américaine peut alors lui préférer des formes nouvelles (le manga) aux traditionnelles productions de DC et Marvel, mais elle permet également, comme cela est arrivé au western, des retours à une forme dont les connotations se sont enrichies, puisqu'elle est devenue représentative de son époque et possède du coup un vernis d'authenticité et même de qualité, bien loin de son statut culturel d'antan.

Partiellement boudée par les adolescents<sup>792</sup>, la mythologie super-héroïque a donc récemment accédé à un statut culturel réévalué. C'est d'abord tout un pan de la récente littérature américaine qui s'est penché sur le creuset des super-héros. Michael Chabon<sup>793</sup> a réécrit l'histoire de leur invention : dans *The Amazing Adventures of Kavalier & Klay* (2000), l'auteur raconte la jeunesse de deux cousins juifs vivant à New York en 1939. Le premier, Klay est immigrant de la seconde génération, l'autre, Kavalier, un jeune Tchèque exilé, a pris la fuite devant la menace nazie. Les deux personnages, illustrateurs, apparaissent clairement inspirés par les figures de Siegel et Schuster. Le récit présente de façon critique et réflexive les efforts déployés par le duo pour intégrer l'industrie du comic book. *The Escapist*, le super-héros qui naît de la collaboration des deux cousins<sup>794</sup>, est inspiré par Harry Houdini et une pratique personnelle de la magie chez Josef Kavalier – il évoque aussi Fantômas qui n'est pas cité. Le récit travaille à rassembler des icônes de la culture populaire (Houdini, mais aussi Superman) et des emblèmes de la culture juive

---

<sup>792</sup> Quelques précautions rhétoriques semblent en effet de mise : le récent succès des super-héros au cinéma s'explique majoritairement par l'engouement des enfants et des adolescents. Nous parlons cependant ici du statut du comic book dans la vie des jeunes Américains, et celui-ci a sensiblement changé, même si par ailleurs le succès des films garantit le succès des produits dérivés, dont font partie les comic books (par un intéressant phénomène de renversement).

<sup>793</sup> Chabon propose dans son ouvrage une réflexion sur les super-héros, et a prolongé ce discours en dehors de la fiction, notamment dans un article du *New Yorker* que nous serons amenée à citer.

<sup>794</sup> Après la publication de son ouvrage, Michael Chabon a écrit les histoires de ce super-héros. Celles-ci ont été publiées de 2004 à 2006 par Dark Horse Comics.

(le Golem tient là une importance certaine). *The Fortress of Solitude* (2003), de Jonathan Lethem, tout en relevant d'un positionnement différent face au thème des super-héros, révèle une intertextualité similaire. Son titre, en premier lieu, reprend le nom du repaire de Superman, la Forteresse de la Solitude. Ici, ce n'est pas le comic book et son histoire qui font l'objet d'une relecture, mais bien le mythe lui-même. Le récit s'attache à deux personnages d'adolescents, amateurs de comic books, qui découvrent un anneau magique<sup>795</sup>. Cet accessoire permet à celui qui le porte de voler et de devenir invisible. Le regard porté sur les super-héros chez Lethem participe d'un fort désenchantement : la qualité de super-héros est décrite comme fondamentalement accidentelle et même secondaire dans la vie des personnages, sur un ton qui n'est pas sans rappeler le film *Unbreakable*. L'exploit est encore imaginable, mais sa portée est faible face à au poids du quotidien et de la réalité sociale. Cette dichotomie, ici approchée avec cynisme, est un des fondements des récits de super-héros, comme nous le verrons plus loin.

Ainsi, le comic book, à défaut d'entrer statutairement dans la littérature, y a fait un intéressant détour. La présence des super-héros au musée a également contribué à cette évolution du statut culturel du comic book. En 2007, la Bibliothèque Nationale de France a consacré une exposition aux héros (*Héros d'Achille à Zidane*, de 2007 à 2008), en accordant à Superman une place dans son Panthéon (parmi une vaste sélection de figures héroïques, d'Achille à Zidane, en passant par Jimi Hendrix et Tintin). L'intention allait ici dans le sens d'un certain éclectisme. Plutôt que de classer les héros par médium, ou par genre, des catégories transversales réunissaient des héros de toutes origines et époques : dans un espace nommé "la gâchette" étaient par exemple rassemblés Lara Croft, Jack Bauer, James Bond et les personnages de *Once Upon a Time in the West*. Les super-héros, en revanche, ont été identifiés comme appartenant à une catégorie à part entière. Peu de temps après, le Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme a consacré une exposition à la place des auteurs juifs dans la bande dessinée, *De Superman au chat du rabbin* (octobre 2007- janvier 2008). Le parcours présentait de nombreux auteurs (dont certains n'étaient pas liés à la question des super-héros, tels Alice Kominsky et Joan Sfar) et revenait sur le lien crucial qui semble unir le Golem à la représentation du super-héros.

---

<sup>795</sup>Ce motif de l'anneau n'est pas étranger aux récits des comic books et renvoie directement au récit de *The Green Lantern* (dont les premiers numéros paraissent en 1940), dans lequel tout porteur de l'anneau magique devient le super-héros Green Lantern. Ce thème de l'anneau magique, repris notamment par le *Seigneur des Anneaux*, renvoie à des mythes plus anciens, comme le récit de l'anneau de Gyges permettant l'invisibilité de son porteur (dans la mythologie grecque), ou l'histoire de l'anneau des Nibelungen, chantée dans l'opéra éponyme de Wagner.

## 1.3 L'adaptation du comic book au cinéma

### 1.3.1 UN CORPUS RESTREINT

Les diverses productions et manifestations évoquées ci-dessus prennent place dans le contexte plus large d'un "retour"<sup>796</sup> des super-héros au cinéma. Il nous faut nous attarder sur la brève histoire de ce sous-genre, avant d'explorer de manière détaillée les caractéristiques des super-héros lorsqu'ils sont extraits de leur médium d'origine, le comic book. Dès les années 40, les récits de super-héros connaissent des adaptations dans les *Saturday serials* destinés aux enfants. Captain Marvel, Batman, The Phantom, Captain America et Superman trouvent ainsi le chemin des écrans. Cette vague d'adaptation est freinée dans les années 50, dans le contexte de la publication de l'ouvrage de Wertham et des auditions pratiquées au Sénat, et de la popularité diminuée des super-héros. Dans les années 60, quelques productions isolées font référence à l'univers des super-héros (*Danger : Diabolik* de Mario Bava en 1968, ou la parodie française *Mr. Freedom* en 1969). L'histoire des super-héros au cinéma commence véritablement avec *Superman* (Richard Donner, 1978) reconnu en général comme la première production du genre, suivie de trois nouveaux volets dans les années 80 (*Superman II* en 1980 ; *Superman III* en 1983 et enfin *Superman IV : The Quest for Peace* en 1987). Un peu décalé par rapport à cette série, le film *Supergirl* (1984) doit tout de même être mentionné. Beaucoup moins ambitieux que les productions *Superman*, *Supergirl*, avec un budget inférieur à sa série de référence, ne fait que décliner les effets spéciaux introduits de manière spectaculaire par le premier *Superman*. Les super-héros sont loin d'avoir une existence marginale dans le cinéma des années 80-90 : Batman, principalement, occupe le box office successivement en 1989 et 1992 dans des productions réalisées par Tim Burton, puis en 1995 et 1997 dans deux versions de Joel Schumacher. Cependant, la domination de Batman sur la décennie ne permet pas de parler d'un véritable courant. Il est vrai que d'autres comic books sont adaptés, mais il

---

<sup>796</sup> Ce motif est avant tout issu de la presse, des médias télévisés et du Web ; cf. COCHARD Sandrine. Le retour en grâce des super-héros [ en ligne ]. 20 minutes. 21 juillet 2008 ; DE SANTIS Sophie. Le retour des super-héros. [ en ligne ]. Le Figaro. 22 avril 2009 (ce dernier article adoptant une vision plus transversale, au-delà du cinéma). La notion d'un retour des super-héros dans les années 2000 a été largement exploitée, quitte à parfois constater un fléchissement de la tendance, pour mieux affirmer encore un nouveau retour (quand le motif du premier retour semblait épuisé), cf. "Super-héros, le retour" [ en ligne ]. Première. 16 juin 2008.

s'agit alors de productions marginales<sup>797</sup> (*Darkman*, en 1990, et ses suites, en 1995 et 1996 ; pensons aussi à l'échec commercial de *Spawn* en 1997) ou de récits ne comportant pas de super-héros à proprement parler (*The Rocketeer*<sup>798</sup> en 1991, *Mighty Morphin Power Rangers* en 1995). En réalité, de nombreux récits de comic books sont adaptés dans les années 90, mais ceux-ci ne sont pas associés à un super-héros (*The Punisher*, *The Crow*, *The Mask*, *Timecop*...), ou alors leur position dans la mythologie reste périphérique. Dans tous les cas, c'est trop peu pour que les médias parlent d'effet de mode, même si l'intérêt reste vif pour les adaptations de récits de super-héros. La production d'une nouvelle version de Superman fait ainsi l'objet d'une rumeur constante dans les années 90, le tournage du film étant sans cesse repoussé. Il n'y a donc pas encore de vague de super-héros à proprement parler, mais des balbutiements sont perceptibles.

À la fin des années 90 et au début des années 2000, un mouvement devient identifiable avec l'augmentation du nombre d'adaptations. Ce sont les personnages les plus marquants de la mythologie qui font l'objet de nouvelles productions : le comic book n'est plus adapté de façon ponctuelle, mais devient une référence fréquente et revendiquée, comme le montrent les animations tonitruantes qui présentent les logos de DC et Marvel au début de chaque film. Le début des années 2000 est donc marqué par l'adaptation de franchises célèbres : le héros afro-américain Blade est incarné par Wesley Snipes dans trois productions (en 1998, 2002 et 2004), tandis que la série *X-Men* rassemble de fait un important casting, mené par Hugh Jackman (interprète de Wolverine). À la même période sort le premier épisode de la série des *Spider-Man* (2002) réalisés par Sam Raimi. Cette série a par ailleurs connu un précoce *reboot* en 2012. Il n'est en effet pas inhabituel de voir au cinéma des séries relancées peu de temps après la sortie d'une première version. Ainsi, *The Incredible Hulk* (2008), réalisé par Louis Leterrier, suit de peu la version de Ang Lee sortie en 2003. La formule du "*reboot*" a permis dans ce cas de repenser le personnage, incarné par un acteur différent (Edward Norton

---

<sup>797</sup> Marginal sur le plan du budget et du nombre d'entrées, *Darkman* est cependant intéressant. Formellement, il tient de la série B, mais son casting inclut Frances McDormand et Liam Neeson. En cela, le film est représentatif du travail de Sam Raimi, qui réalise dans les années 2000 la série des *Spider-Man* : l'aspect populaire et "cheap" du comic book est toujours intégré, parallèlement à une exigence de qualité qui accompagne toute production hollywoodienne au budget conséquent. Nous aurons l'occasion de reparler de cette relation à la qualité qu'entretiennent les films de super-héros.

<sup>798</sup> *Rocketeer* présente à la rigueur un cas limite. Il s'agit d'un personnage d'aviateur devenant homme-fusée au moyen d'une technologie que ses ennemis cherchent à lui dérober. De fait, le personnage vole, se bat contre ses ennemis et sauve l'héroïne. Tout en ayant la saveur du récit de super-héros, l'adaptation filmique n'en comporte pas les complexités.

remplaçant Eric Bana) et associé à un avatar numérique modifié. Les *Fantastic Four* font quant à eux l'objet de deux films, sortis en 2005 et 2007, mais leur succès a été moindre par rapport à *X-Men*, qui représente la première franchise à explorer le super-héroïsme en équipe. Même si nous ne l'évoquerons qu'occasionnellement, *Hellboy* (et ses deux adaptations, en 2004 et 2008) doit être mentionné, ne serait-ce qu'en raison de son appartenance à la maison d'édition Dark Horse, un petit éditeur faisant figure d'*outsider* face aux géants Marvel et DC. Enfin, nous évoquerons le *reboot* de Batman en deux épisodes, *Batman Begins* et *The Dark Knight* réalisés par Christopher Nolan en 2005 et 2008. Cette liste restreinte découle de nos choix de datations.

Pour éviter de réfléchir sur des contenus trop récents, dont la réception est encore incomplète, nous avons en effet arrêté notre corpus à l'année 2006, en nous autorisant des écarts ponctuels quand une analyse aurait été biaisée par l'absence d'un film. Pour cette raison, nous devons ici nous limiter à ces quelques franchises et laisser les adaptations par ailleurs très intéressantes de *Iron Man* par Jon Favreau en 2008 et 2010. De la même façon, *Hancock* (2008), *The Watchmen* (2009) et *Kick Ass* (2010) ne seront que brièvement cités. Notre datation pose également l'inconvénient de couper certaines franchises en deux (le *reboot* de Batman, entre autres). Nous nous autoriserons donc ponctuellement des remarques sur la franchise dans son entier, pour éviter les contresens que peut générer l'examen d'un film comme une entité unique, alors que celui-ci, en raison des logiques de production, a été pensé dans le contexte d'une série à venir. Nous nous permettrons enfin d'écarter deux types de films. Le premier relève de la parodie, et concerne un nombre limité de productions : il s'agit de *Mystery Men* (1999), *The Specials* (2000), *My Super Ex-Girlfriend* (2006), *Zoom* (2006) et *Superhero Movie* (2008). Ces films sont des comédies tournant en dérision, avec plus ou moins de succès, l'univers des super-héros. Dans le cas de *Superhero Movie*, il est nécessaire d'être familier avec les films de super-héros puisque le film, comme d'autres productions du même acabit (*Scary Movie*, *Meet the Spartans*), détourne des scènes ciblées et suppose donc chez le spectateur une grande familiarité avec le contenu de référence. Intéressantes pour leur usage de la parodie, ces productions ne seront cependant pas incluses dans notre étude, qui cherche avant tout à explorer la mythologie des super-héros dans ses formulations premières. Deuxièmement, il existe une série de films dont la piètre qualité, souvent liée à un échec au box office, complique l'analyse. Des productions telles que *Daredevil* (2003), *Catwoman* (2004) ou *Ghost Rider* (au succès relatif, puisqu'il va connaître une suite) sont des décalques à peu de frais des comics originaux et engagent assez peu les questions d'identité et de relation à l'exploit que nous allons développer ici. Ce chapitre



consacré au concept de super-héros va donc en réalité se concentrer sur un nombre restreint de personnages. Le choix de Superman et de Spider-Man comme objets d'étude principaux découle directement des conclusions de notre précédent chapitre, et de l'importance du nerd dans notre définition de l'héroïsme. Plutôt que de mener une étude exhaustive sur le traitement des super-héros, nous allons cibler ce qui, chez ce type de personnage, met plus largement en jeu la question de l'héroïsme américain, et sa relation au corps, en choisissant plus particulièrement les personnages caractérisés par un rapport trouble à leur propre identité.

### 1.3.2 ASPECTS DE L'ADAPTATION DU COMIC BOOK AU CINÉMA

Le comic book constitue à l'origine une industrie dont la stratégie a longtemps consisté en la production de masse de contenus abordables, destinés aux enfants et aux adolescents. Les fascicules imprimés produits entre autres par Marvel et DC sont riches de nombreux scénarios et d'un langage graphique proche de celui du cinéma ; la case peut en effet constituer, dans une certaine limite, une version du cadre cinématographique. Cette proximité formelle rend l'adaptation presque évidente – les deux formes, cinéma et comic, semblant rapprochées par un langage commun, une même attention pour le corps et les catastrophes et plus généralement une appétence pour les contenus spectaculaires. Cependant, cette communauté d'approches ne doit pas faire oublier que l'adaptation des récits de super-héros au cinéma repose sur quelques contradictions. La première difficulté, qui a longtemps limité le nombre des adaptations, vient de la représentation de l'exploit. Ceux-ci, chez le super-héros, deviennent surhumains, et nécessitent donc, plus encore qu'un film d'Action traditionnel, le déploiement d'effets spéciaux souvent coûteux. Pour cette raison principalement, la production de films de super-héros implique des budgets importants. Quoique l'échelle de ce que le grand public appelle un "gros budget" ait changé au fil de l'histoire, au gré des progrès techniques et de l'inflation, cette forme n'est pas rare à Hollywood, et elle fonde parfois même toute une stratégie de communication (la promotion de *Godzilla*, en 1998). Toutefois, ce type d'investissement n'est possible qu'à la condition de cibler le grand public – des contenus ciblant des niches ne pouvant pas amortir de tels coûts. Or, nous avons vu que le comic book mobilise principalement ses fans, et peut écarter certaines cibles (femmes, publics âgés) qui sont habituellement demandeuses de productions dites "de prestige". Cet aspect a incité les producteurs, dès

*Superman*, à élargir le spectre thématique de leurs films. Venu d'un comic book à l'origine destiné aux très jeunes garçons, Superman est passé au statut de grande production, un statut qui, de fait, implique une évolution du personnage. La promotion du film a donc été basée en grande partie sur la présence de Marlon Brando à l'écran, et sur le développement d'une romance entre Superman et Lois<sup>799</sup>. Avec un contenu de référence commun, comics et films de super-héros répondent donc de logiques de production opposées, dans la mesure où l'un est rapide et économique à imprimer, tandis que l'autre est achevé au terme d'un processus long et coûteux. Venus d'un support dit "cheap", les super-héros sont donc redéfinis par leur contextualisation au sein de productions cinématographiques. Les effets spéciaux ont longtemps limité le spectre des adaptations, jusqu'à ce que les technologies numériques permettent d'envisager la représentation d'exploits plus complexes (tel le morphing, qui préoccupe le cinéma depuis ses débuts). Claude Forest remarque ainsi qu'un hiatus de 40 ans sépare en général l'apparition d'un personnage de comic book de son adaptation au cinéma<sup>800</sup>. La prolifération des films de super-héros peut donc paraître contingente de progrès techniques (qui rendent *possible* la représentation), mais elle est aussi souvent expliquée par un contexte culturel favorable, souvent résumé par le chrononyme de "l'après 11 septembre". La multiplication de ces figures toutes puissantes, tutélaires en même temps que familières et amicales, s'expliquerait par la grande vulnérabilité ressentie par les citoyens américains après l'attaque du World Trade Center en 2001. Il est significatif que la franchise *Spider-Man* ait marqué cette nouvelle période (l'après 2001). Dans le comic book à l'origine du film, Spider-Man était souvent surnommé, sur les couvertures des fascicules et dans les histoires "*friendly neighborhood Spider-Man*". Cette grande proximité entre Spider-Man et les habitants de New York<sup>801</sup> sonne dans ce nouveau contexte comme une fiction réconfortante, où le héros vient panser avec son pouvoir *total* des blessures incommensurables, nationales (les États-Unis étant la cible des terroristes) en même temps que locales (les New-Yorkais ayant souffert intimement directement des suites de l'attaque).

---

<sup>799</sup> Cette relation amoureuse est devenue un des aspects marquants de l'identité de Superman, mais il s'agit plutôt d'un développement récent, dans le film de 1978 et dans la série *Lois et Clark* (1993-1997). Dans le comic de 1938, la romance n'avait pas droit de cité, cf. WRIGHT Bradford W. op. cit. p. 9.

<sup>800</sup> Cf. FOREST Claude. "L'émergence d'un genre : les super-héros". 2009, p. 10.

<sup>801</sup> Le récit des aventures de Spider-Man est contextualisé dans un New York contemporain de la publication du comic, et diffère en cela des histoires de Batman et Superman, respectivement contextualisées dans les villes fictives Gotham City et Metropolis - même si ces deux terminologies renvoient toutes les deux à New York.

Parallèlement à cette résurgence de la nécessité du super-héros, la question de son existence réelle a largement préoccupé les années 2000. Le film *Unbreakable*, central à cet égard, démonte la mythologie super-héroïque pour s'interroger sur la forme d'un super-héroïsme qui ne soit pas imaginaire, mais bien réel et tout à fait quotidien. Une dizaine d'années plus tard, *Kick-Ass* lui fait écho, en dressant le portrait d'un adolescent qui décide de devenir un super-héros *pour de vrai*. L'intention est d'abord tournée en dérision, lorsque le personnage s'exhibe en collants devant des gangsters plus forts que lui ; le récit prend même un tour dramatique, lorsque cette tentative, de façon réaliste, se termine à l'hôpital. L'extraction du super-héros du registre fantastique se poursuit même en dehors de la fiction : dans l'émission télévisée *Who Wants to Be a Superhero?*<sup>802</sup>, animée par Stan Lee, les participants devaient proposer une incarnation de super-héros, en élaborant un costume ainsi qu'une histoire justifiant l'apparition du héros. Des défis, tel que le changement rapide de costume, permettaient d'éliminer les candidats, selon la formule consacrée de la télé-réalité. Enfin, plus éloigné encore du registre purement fictionnel, il existe de véritables "super-héros", ou du moins des individus qui se sont approprié ce statut, le plus souvent pour aider leur communauté ou leur voisinage, parfois en luttant contre de véritables menaces, mais aussi en aidant les sans-abris, les populations défavorisées... Ils sont recensés sur des sites Web (Superhero Registry<sup>803</sup>, par exemple), et revendiquent pleinement le statut de super-héros, en reprenant notamment les codes vestimentaires associés<sup>804</sup>. Ces éléments, qui peuvent sembler anecdotiques, sont cependant représentatifs de l'ancrage contemporain du super-héros. Si les effets spéciaux permettent des exploits jamais représentés au cinéma jusqu'alors, parallèlement, le positionnement du super-héros dans le quotidien est plus prégnant que jamais, et même plus fort, à cet égard, que celui des héros d'Action, dont on sait de moins en moins de choses au fur et à mesure que les franchises évoluent.

Depuis les débuts de l'existence du sous-genre, le coût des films de super-héros se situe rarement en dessous des 20 millions de dollars, et il n'est pas rare de voir le financement des productions dépasser le seuil des 100 millions de dollars ; c'est le cas par exemple de tous les Batman depuis les années 80, des deux derniers *X-Men* (110 et 210 millions respectivement) et de toute la série *Spider-Man* (109, 200 et 258 millions de

---

<sup>802</sup> *Who Wants to Be a Superhero?*, création : Scott Satin, États-Unis, 2006-2007 (Sci-Fi Channel).

<sup>803</sup> *Superhero Registry*, [ en ligne ]. Disponible sur : <<http://www.worldsuperheroregistry.com/>>

<sup>804</sup> Dans certains cas, les super-héros "réels" reproduisent même certains tropes des récits de super-héros, tel Benjamin John Francis Fodor, qui a révélé lors d'un procès son véritable visage (habituellement masqué) à la foule ; cf. "Unmasked Seattle Superhero Vows to Keep Fighting Crime" [ en ligne ]. NBC News. 13 octobre 2011.

dollars ont été investis dans chaque film de la trilogie)<sup>805</sup>. Les chiffres qui précèdent montrent que la logique sérielle s'accompagne d'une augmentation des budgets que l'inflation seule ne saurait expliquer. La stratégie de financement qui consiste à financer un épisode avec le précédent est particulièrement manifeste dans la série *Spider-Man*. Ce dernier met en place la formule de distribution des films de super-héros des années 2000, décrite par Claude Forest en tant qu'elle repose sur "*l'amortissement des coûts de productions [...] sur le sol national par les recettes salle [...] les autres supports (vidéo ; TV, etc.) étant bénéfiques nets, renforcés par une exportation en salles au moins égale [...]. Le succès du premier permettra de mettre immédiatement en chantier l'épisode suivant avec le même réalisateur qui disposera d'un budget doublé*"<sup>806</sup>. Portant à l'origine sur *Spider-Man*, ce propos s'applique à d'autres séries, telles *X-Men* ou les *Batman* de Christopher Nolan. Néanmoins, il faut observer que la sérialité des films est limitée par rapport à celle des comic book, une fois encore parce que le mode de production est en tous points différent, puis parce que la nécessité du renouvellement paraît plus grande : il suffit de regarder la fréquence des *reboot* pour s'en convaincre. Nous évoquions d'ailleurs plus tôt l'éventail des stratégies narratives de renouvellement employées par le comic book (*reboot*, *revamp*, etc.) : il semble que le cinéma s'en soit particulièrement emparé, lui dont la forme invite tout particulièrement au remake et autres *prequels*.

L'industrie du comic book a très rapidement été dominée par deux "grands", DC et Marvel, et l'intérêt de ce découpage, nous l'avons vu, dépasse les seuls enjeux économiques. L'appartenance des super-héros à l'une ou l'autre des deux écuries participe de son identité globale : plus que des marques, les deux grands noms du comic book sont des familles. Dans le contexte des adaptations cinématographiques, les familles de comic books croisent du coup les familles de cinéma. Ceci est manifeste au début de tous les films que nous avons mentionnés : avant le logo de la société de production, c'est l'emblème de DC ou Marvel qui apparaît. Les deux logos sont animés, et tous deux insistent sur l'origine de papier des super-héros : dans le cas de Marvel, l'évocation d'un feuilletage rappelle le fascicule ; chez DC, la même référence s'exprime au moyen de personnages en deux dimensions qui laissent apparaître la trame quadrichrome du dessin imprimé. Les intersections des familles de comic book et des familles de cinéma produisent par ailleurs des réseaux complexes. *Spider-Man*, *Iron Man* et *Hulk* appartiennent tous les trois à Marvel : mais adaptés à l'écran, ils deviennent la propriété respective de Sony, Paramount (Viacom) et Universal. Les *X-Men* et les Quatre

---

<sup>805</sup> FOREST Claude. op. cit., p. 257.

<sup>806</sup> Ibid., p. 15.

Fantastiques, eux aussi originaires de la maison Marvel, appartiennent en revanche tous deux à la Fox<sup>807</sup>. Cependant, le rachat de la maison par Walt Disney en décembre 2009 indique probablement un retour à une plus grande unité dans la stratégie de production et de distribution. Une uniformité plus complète est lisible du côté des productions DC, distribuées jusqu'à présent par la Warner. Si nous ne pouvons pas rentrer dans tous les détails de production des films de super-héros, il faut cependant signaler que cette double appartenance à une maison d'édition et un distributeur a été à l'origine de nombreuses tensions. Les adaptations de comics sorties dans les années 2000 répartissent les bénéfices générés par les films sur la base d'accords passés dans les années 90 : cette structure a par le passé largement favorisé les sociétés de production par rapport aux maisons d'édition. Aujourd'hui, les maisons d'édition tentent donc de se désolidariser des sociétés de production pour produire indépendamment leurs films, en faisant cependant appel aux studios pour gérer la distribution<sup>808</sup>. À ces complexités s'ajoutent les nombreuses questions légales liées aux statuts des illustrateurs. Les ayants-droits de Jack Kirby (co-créditeur des X-Men et des Quatre Fantastiques, entre autres) ont récemment engagé un procès contre Marvel pour faire valoir leurs droits à une part des profits réalisés par les films inspirés des créations de l'illustrateur<sup>809</sup>. Stan Lee a intenté un procès similaire en 2002, pour bénéficier de revenus sur les utilisations de ses créations<sup>810</sup>. Venus d'un univers marginal, avant tout destiné aux fans, les super-héros se sont émancipés au fil des adaptations cinématographiques. La question de leur identité, non en tant que personnage, mais en tant qu'objet culturel, est rendue complexe par le croisement de cette tradition de papier avec les logiques de production propres au cinéma des années 2000.

### **1.3.3 LES FILMS DE SUPER-HÉROS SONT-ILS DES FILMS D'ACTION ?**

Issus d'un genre littéraire très identifiable, il n'est pas sûr que les super-héros doivent pour autant être génériquement isolés dans l'histoire des genres hollywoodiens.

---

<sup>807</sup> "Who Own the Superheroes?", annexe à l'article : BARNES Brook, CIEPLY Michael. A Supersized Custody Battle Over Marvel Superheroes [ en ligne ]. New York Times. 21 mars 2010.

<sup>808</sup> WAXMAN Sharon. Marvel Wants to Flex Its Own Heroic Muscles as a Moviemaker. [ en ligne ]. 18 juin 2007.

<sup>809</sup> BARNES Brook, CIEPLY Michael. A Supersized Custody Battle Over Marvel Superheroes. op. cit.

<sup>810</sup> "Lawsuit filed by Spider-Man creator" [ en ligne ]. BBC News. 13 novembre 2002.

Le discours médiatique qui entoure la sortie de chaque film de super-héros parle le plus souvent de ces productions comme d'une variation du film d'Action. Dans d'autres cas, le "film de super-héros" est traité comme une catégorie autonome, et semble alors fonctionner comme un sous-genre. Si les films de super-héros ne sont pas à proprement parler des actioners, ils en reprennent cependant les formules : l'Action se fait paroxystique tandis que le corps masculin y est tout autant mis à l'épreuve. Néanmoins, nous avons choisi de traiter les personnages super-héroïques séparément, plusieurs éléments nous ayant incitée à effectuer ce choix. En termes esthétiques, seuls les effets pyrotechniques et le principe de démolition du contexte urbain semblent réellement communs aux deux types de films – et il faut reconnaître que ces deux motifs ont contaminé à peu près tous les genres du cinéma. Dick Tomasovic évoque une certaine hybridité du film de super-héros, "*hésit[ant] entre le bariolé "pop" des comics et la sobriété métallique du cinéma d'action*"<sup>811</sup>. Le film du super-héros se caractériserait, dans cette perspective, par la rencontre de deux univers eux-mêmes marqués par une grande hybridité. Si le propos de Tomasovic exprime bien la versatilité du sous-genre récent que nous étudions, il faut signaler que la "*sobriété métallique*" des actioners n'est elle-même que toute relative : pensons seulement à l'esthétique éclectique et composite de *True Lies* ou encore de *Eraser*. De même, nous avons vu que le comic n'était "pop" qu'à certains moments de son histoire, et a également su développer un style économique et rigoureux dans sa forme. Autrement dit, les esthétiques du film d'Action et du film de super-héros peuvent sembler très opposées, à condition d'épurer chaque genre de ses particularités, et d'en oublier du même coup les formes plus marginales, ou plus transgressives.

Plutôt que d'opposer systématiquement les deux "genres", il faut se rappeler leur origine commune, tout au moins sur le plan des scénarios. Nous avons opposé ceux-ci précédemment, en avançant que l'extranéité du héros d'action par rapport à l'Action qu'il prend en charge diffère de l'investissement psychologique du super-héros dans la situation qu'il doit résoudre. Dick Tomasovic rappelle cependant que les scénaristes de films d'action ont également été amenés à écrire les scénarios de films de super-héros, et ce dans une stratégie "*de reconnaissance et d'établissement du genre*"<sup>812</sup>. Citons par exemple le cas de David Koepp, qui a écrit les scénarios de *Carlito's Way*, *Mission: Impossible*, *Snake Eyes*, et plus tard de la série des *Spider-Man*<sup>813</sup>. De même, si nous avons

---

<sup>811</sup> TOMASOVIC, Dick. "Le masque et la menace". 2009, p. 174.

<sup>812</sup> Ibid., p.181.

<sup>813</sup> Ibid.

opposé les structures narratives des deux genres dominants de notre corpus, il ne faut pas pour autant couper le film de super-héros de la logique des héritages que nous avons dégagée dans le premier chapitre, pour ne plus retenir que la tradition des comic books. Les personnages de films de super-héros ne sont souvent ni plus ni moins que des vigilantes, dès lors qu'ils prennent la loi entre leurs mains. Ce motif est certes voilé, et peut vite s'oublier devant la prolifération de costumes chatoyants, de récits fantastiques et de pouvoirs surhumains. De même, ces aspects esthétiques peuvent quelque peu masquer la condition essentielle du super-héros, souvent très proche de la position du *loner* ou du *drifter* dans les westerns. Enfin, nous avons déjà évoqué la contextualisation du super-héros dans une géographie délimitée, le plus souvent une ville, et parfois même un quartier. Cet aspect rapproche également les super-héros des personnages de western, dont l'action est souvent destinée à une petite communauté<sup>814</sup>. Là, c'est la résolution de cette relation qui diffère, puisque le super-héros est ancré dans sa communauté pour une durée indéfinie, tandis que le *westerner* souffre de ne pouvoir intégrer la société de ceux-là mêmes que son action a préservés. Le super-héros peut faire l'expérience de son inadéquation à l'autre mais très souvent il continue de partager l'espace de ses concitoyens. Il faut signaler les inévitables exceptions : ce sont le plus souvent les "monstres" qui deviennent des super-héros errants, tels Hulk et Wolverine<sup>815</sup>.

Ces observations renvoient à la différence essentielle qui sépare potentiellement les deux genres, et qui concerne la nature même des héros. Tout d'abord, la relation qui unit le personnage à l'acteur est très différente dans les deux cas, comme l'a notamment remarqué Hélène Valmary au terme d'une comparaison entre héros d'Action et super-héros<sup>816</sup>. Dans les films d'Action, l'accent est tout particulièrement placé sur le corps de l'acteur, et sur ses capacités réelles ou supposées telles. Il y a toujours un moment, dans la promotion d'un film d'Action, où l'acteur peut vanter l'authenticité partielle, sinon totale, des exploits que les spectateurs voient à l'écran<sup>817</sup>. Cette question du réalisme hante le cinéma depuis ses débuts, et trouve une expression toute particulière dans le champ de l'actionner. Il faut se rappeler la promotion de *Bullitt*, construite autour d'un documentaire intitulé '*Bullitt: Steve McQueen's commitment to Reality*' (1968), dans lequel l'implication de Steve McQueen dans les courses-poursuites du film était tout particulièrement mise en avant. Il s'agissait alors tout autant de vanter une technologie

---

<sup>814</sup> WRIGHT Will. op. cit., p. 40.

<sup>815</sup> Il existe une exception à cette exception, puisque la Chose, personnage monstrueux, est aussi un cas typique de super-héros local et dévoué à son voisinage.

<sup>816</sup> VALMARY Hélène. "I'll be back". op. cit., p. 143-155.

<sup>817</sup> Cf. infra., p. 175-177.

(les premières caméras embarquées dans des véhicules rapides) que la possibilité, désormais, de dépeindre un *héroïsme réel*. Il est frappant de constater, dans la formulation même du titre du documentaire, que c'est l'acteur qui est garant du réalisme du film. Le corps de l'acteur, plus que jamais, était alors le lieu de déploiement d'un héroïsme vrai. Dans le cas des super-héros, la hiérarchie acteur-personnage est inversée<sup>818</sup>, et le *making-of* est là aussi révélateur de ce retournement. En effet, ce sont souvent des inconnus, ou des acteurs de moindre notoriété (par rapport à Bruce Willis ou Arnold Schwarzenegger) qui incarnent les super-héros. Le choix des acteurs est délicat, et les fans de comic books font souvent entendre leur désaccord lorsque le casting d'une future production ne leur semble pas approprié<sup>819</sup>. Par ailleurs, jouer dans un film de super-héros ne garantit pas le début d'une grande carrière à Hollywood : Christopher Reeve est principalement connu pour son incarnation de Superman, et cette association de sa persona au rôle a probablement limité ses choix. Lorsqu'un film de super-héros lance ou aide une carrière (Tobey Maguire grâce à *Spider-Man*, Hugh Jackman avec *X-Men*), c'est rarement pour que l'acteur concerné s'inscrive dans ce genre – comme Bruce Willis s'est consacré à l'Action et au thriller après *Die Hard*, par exemple. Ceci s'explique par le statut du personnage dans le film de super-héros : l'acteur offre son corps à une image préexistante, tandis que chez l'acteur d'actioners, c'est ce corps même, travaillé par le bodybuilding et les séances de gym, qui doit *faire image*. Il n'existe pas de cas d'un acteur ou d'une actrice qui se consacrerait au genre super-héroïque, comme certains ont bâti une carrière sur le film d'Action. Comme le montrent les carrières d'Edward Norton, Eric Bana ou Robert Downey Jr., le film de super-héros est un passage pour l'acteur, qui peut éventuellement y démontrer des capacités pour un rôle "physique" (Robert Downey Jr. passant d'*Iron Man* à *Sherlock Holmes*), mais n'offre pas de possibilité de spécialisation. La structure même du *reboot* interdit toute carrière de ce type : Tobey Maguire s'est certes illustré dans la première série des *Spider-Man*, mais il est impensable de "relancer" l'histoire sans un nouveau visage (en l'occurrence, Andrew Garfield). Nous parlions de l'aspect révélateur des *making-of* : là où les *making-of* de films d'Action prennent des allures de compte-rendu d'entraînement<sup>820</sup> (et posent *l'engagement de l'acteur avec la*

---

<sup>818</sup> Valmary parle dans le cas des films de super-héros d'une logique "*qui n'est pas celle de la star*", in VALMARY Hélène. "I'll be back". op. cit., p. 145.

<sup>819</sup> OUTLAW Kofi. Should Hollywood Listen to Fanboys About Comic Book Movies? [ en ligne ]. Screen Rant. 2011.

<sup>820</sup> Cet aspect de "compte-rendu" est également lisible dans la promotion des films d'Action. Eric Lichtenfeld en donne un exemple en citant un article du Los Angeles Times concernant le tournage de *Rambo III* : "*Un entraîneur est à disposition à l'hôtel pour des sessions quotidiennes d'une*



réalité), les *making-of* de films de super-héros présentent des acteurs malmenés, enchaînés à un véritable arsenal de câbles quand ils n'étouffent pas dans leur costume<sup>821</sup> : ceci pointe en réalité un grand paradoxe du film de super-héros, qui présente bien un héroïsme du corps, mais qui ne passe pas *par le corps*, comme c'était le cas dans *First Blood* ou *Commando*. En cela, le film de super-héros se rapproche davantage du film fantastique que du film d'action.

Cette relation entre le personnage et l'acteur n'est pas sans conséquences sur les formes du super-héroïsme. Le fait que le corps du super-héros ne soit qu'un corps d'emprunt est encore accentué par l'usage fréquent des effets spéciaux. Spider-Man est l'exemple le plus représentatif de cette tendance. Tout au long du premier film, le spectateur voit tantôt Tobey Maguire (lorsque les plans sont rapprochés), tantôt un avatar numérique, dont l'aspect factice est tempéré par l'échelle du plan, la vitesse du montage et du mouvement du corps. Dès lors, l'héroïsme du super-héros se construit à l'écran en deux temps : un temps fait tout de même la part belle à l'acteur, mais surtout à son *visage*, puis, la corporéité est prise en charge par un avatar numérique, en l'absence du corps de l'acteur. La double identité du super-héros coïncide avec ce double langage : l'acteur prévaut lorsque c'est l'identité à la ville qui est explorée, et aussitôt que l'Action s'enclenche, l'acteur met son masque et s'éclipse. Ce qui était une transition narrative dans le comic book est devenu le lieu d'un enjeu cinématographique, puisque le port du masque ne résout plus seulement une crise identitaire, mais également un conflit entre deux matières filmiques (réfèrent profilmique et réalité virtuelle).

Une dernière stratégie consisterait à rabattre l'opposition entre le film d'Action et le film de super-héros sur une différence d'époque. Nous avons vu que l'actionner était avant tout le produit du cinéma des années 80, sur le plan culturel autant qu'économique, même si nous résistons à la catégorisation engagée par le terme de "cinéma reaganien".

---

*heure, où Stallone exécute 60 séries d'exercices, à raison de 10 répétitions par série, avec des poids de 45 kilos. Ce qui signifie qu'il commence sa journée en soulevant 27 000 kilos* ("A trainer is on hand for daily hour-long sessions at the hotel, where Stallone does about 60 sets of exercises, 10 repetitions per set, with 90-pound weights. Which means he's starting his days by pumping 54, 000 pounds") in WILMINGTON Michael. Superhero Muscles: 'Rambo III' Regenerates the Myth Machine. *Los Angeles Times*, 25 mai 1988, p. 1. cité par LICHTENFELD Eric. op. cit., p. 68.

<sup>821</sup> Pensons par exemple à cet aperçu du corps arnaché de Brandon Routh lors du tournage de *Superman Returns*, visible dans le *making-of* qui accompagne l'édition DVD du film : dans ce moment, la scène de vol devient une scène d'effort, où l'acteur doit rester à l'horizontale (aidé par des filins), tandis que des marionnettistes, vêtus entièrement de vert (de façon à être effacés lors de l'inscrustation) manipulent les mouvements de la cape.

Le concept d'un "retour des super-héros" (même s'il s'agit plutôt d'une longue ascension) est également associé aux années 2000, en étroite connexion avec les événements du 11 septembre 2001. Chaque genre, et donc chaque type de héros serait alors l'expression d'un Zeitgeist particulier. L'analyse d'Hélène Valmary va dans ce sens, dès lors que le retour des héros d'action dans les années 2000 (*Rocky Balboa*, *Live Free or Die Hard*, *John Rambo*) peut être lu comme la revendication d'un héroïsme physique toujours d'actualité malgré ses limitations. *Rocky Balboa*, *John Rambo* et *Live Free or Die Hard* reviennent de façon revendiquée à l'action "à l'ancienne"<sup>822</sup>, et affirment la supériorité de celle-ci par rapport aux formes plus contemporaines de l'exploit (symbolisées par les arts martiaux et les effets spéciaux, principalement).

Dès lors, il n'est pas souhaitable d'incorporer totalement les films de super-héros au genre Action. Visuellement, il est certain que les deux genres sont proches. Les super-héros travaillent davantage à préserver leur environnement qu'à le détruire<sup>823</sup> : mais les grandes poursuites, les scènes d'explosion et de combats sont bien présentes. C'est à l'endroit du statut du corps que les deux genres s'opposent le plus radicalement. Il faut tout d'abord parler de la schize, manifestée par la plupart des super-héros, qui dédouble leur physicalité, là où le héros d'Action constitue un tout monolithique, un rempart contre les menaces dont la nation fait l'objet. À ce dédoublement thématique répond un dédoublement visuel, sur le plan de l'image, dès lors que le super-héros accomplit des exploits surhumains qui requièrent l'usage d'effets spéciaux. Malgré ces différences essentielles, le film d'Action et le film de super-héros entretiennent une grande proximité. Ces deux genres semblent en effet avoir été unis par un dialogue permanent, tout particulièrement dans les années 2000. Alors que les super-héros ont su investir le contexte suburbain souvent balayé par le film d'Action, les héros "traditionnels" des actioners ont fait retour, et leur réponse relève d'un savoureux paradoxe. Tout en revendiquant des modes d'Action surannés, voire dépassés, comme étant les seuls valables, ils ont égalé les super-héros par l'échelle de leur action : ainsi John McClane, par des procédés détournés, réussit un exploit digne de Superman lorsqu'il détruit un hélicoptère au moyen d'une voiture. Enfin, la proximité qui existe entre les deux genres peut s'expliquer par leur statut culturel : le film de super-héros hérite partiellement du

---

<sup>822</sup> Cf. infra., p. 288-299.

<sup>823</sup> Ceci est vrai des films des années 2000 : la destruction est présente, mais elle est plus souvent le fait du méchant. Les derniers films de super-héros sortis à l'heure où nous écrivons ces lignes semblent amorcer une nouvelle tendance, où les super-héros détruisent autant, sinon plus que les héros d'Action, l'environnement où ils se trouvent (pensons à *Iron Man*, *Kick-Ass* et *The Green Hornet*).

statut *low brow* du comic book, et comme le film d'Action, il est souvent réduit au contenu idéologique qu'il est supposé exprimer. Lorsque Jean-Marc Genuite dit des films de super-héros qu'ils "*enseignent les limites d'une citoyenneté irréprochable made in USA fixées selon les codes d'une moralité puritaine*"<sup>824</sup>, on reconnaît les analyses qui déjà limitaient les films d'Action à incarner les symptômes d'une société malade, indépendamment de leurs formes et de leurs contenus narratifs. Nous éviterons enfin de convoquer systématiquement l'actionner dans nos analyses, pour tenter de relier le film de super-héros à d'autres genres. Parvenue à une autre extrémité d'une généalogie amorcée avec les westerns crépusculaires, il nous faut à présent parler des héros eux-mêmes, et de leurs identités – sans rabattre tout schéma narratif sur une mythologie universelle.

#### 1.3.4 QUELLE TAXINOMIE POUR LES SUPER-HÉROS ?

S'il est délicat de poser l'existence d'un genre tel que "le film de super-héros", c'est que la catégorie elle-même rassemble des personnages de natures très différentes. Umberto Eco a, dans les années 60, à partir des seuls comic books, défini un classement biface qui sépare les super-héros en fonction de leurs pouvoirs, qu'il s'agisse de "*pouvoirs surhumains*", ou à l'opposé de "*facultés terrestres normales, potentialisées au maximum*"<sup>825</sup>. Cette division n'offre pas seulement l'avantage d'être claire : elle correspond aussi à un partage fondamental, opéré dès les origines, et qui est incarné par le couple formé par Superman (le véritable surhomme) et Batman (de quelques années son cadet, il s'agit plutôt d'un homme "normal", mais appareillé). Plus récemment, Sébastien Boatto a repris cette catégorisation et l'a reformulée, cette fois sur trois niveaux, en incluant les "*non-humains*", les "*humains mutants*" et les "*humains entraînés ou appareillés*"<sup>826</sup>. En isolant les "*mutants*", Boatto donne du coup toute leur importance aux super-héros du Silver Age (X-Men, 4 Fantastiques, Hulk...). Les deux catégorisations fonctionnent, à condition de traiter le genre des super-héros dans son ensemble. Dans la mesure où nous ne cherchons pas à traiter du genre de façon exhaustive, mais à interroger ses représentations de l'héroïsme, nous proposerons ici d'autres filtres, plus aptes à mettre en relief les formes de l'héroïsme, ou les formes du corps héroïque prises par les super-

---

<sup>824</sup> GENUITE Jean-Marc. Le super-héros face au trauma du 11 septembre 2001 ou l'incarnation de la "destinée manifeste" des États-Unis. *Tausend Augen*, 2007, p. 20-22.

<sup>825</sup> ECO Umberto. op. cit., p. 139.

<sup>826</sup> BOATTO Sébastien. "Du surhomme à Superman". op. cit., p. 127-128.

héros. Il s'agit également de parler du vécu des super-héros tel qu'il est représenté par les films, et pas uniquement des "pouvoirs" – car ceux-ci ne suffisent pas à faire de nos personnages des super-héros.

Contrairement au comic book, le film de super-héros ne peut pas faire l'économie du récit des origines<sup>827</sup>. De telles productions, en raison de leur budget, s'adressent au public le plus large possible et doivent donc vulgariser des éléments que les fans considèrent comme acquis. Pour cette raison, c'est l'origine des pouvoirs, plus que les pouvoirs eux-mêmes qui retiennent ici notre attention. Les super-héros ne sont pas seulement dotés de capacités extraordinaires : ils sont également marqués par un trauma fondamental qui précipite leur destin de super-héros. Ce trauma n'est jamais accessoire : parfois, il est à l'origine du pouvoir, et dans certains cas trauma et pouvoir ne font qu'un (Bruce Banner, exposé à un rayon Gamma, en possède la force). Dans d'autres cas, l'obtention du pouvoir précipite le trauma : Spider-Man, par péché d'orgueil, veut utiliser ses pouvoirs pour conquérir Mary Jane, intention dont va résulter, quoique indirectement, la mort de son oncle. La double identité des super-héros naît donc d'une origine elle-même double, qui allie une face positive (le pouvoir, qui permet la maîtrise) et une situation primitive d'impuissance (où le pouvoir n'a servi à rien, parce qu'il était trop tard, parce qu'il n'était pas maîtrisé, etc.). Quand le pouvoir est inexistant (les détenteurs de "*facultés terrestres normales*", selon Umberto Eco), la dualité est maintenue, par exemple en redoublant le traumatisme : chez Batman, c'est autant la mort de ses parents qu'une expérience précoce de l'effroi dans une grotte peuplée de chauve-souris qui pose les fondements du personnage. En l'absence d'un pouvoir extraordinaire, c'est l'un des traumatismes qui vient résoudre l'autre, puisque Bruce Wayne choisit la figure de la chauve-souris pour mener son entreprise de vengeance, et exorciser simultanément deux épisodes de son passé.

Nous avons souvent mentionné la mort d'un parent dans le cas des récits de super-héros, et cela n'est pas un hasard : de nombreux super-héros héritent du trope littéraire de l'orphelin, tels Superman, Batman et Spider-Man. Même si nous avons contourné les

---

<sup>827</sup> Il serait erroné de penser que les premiers comics ont commencé par exposer les origines de leurs héros. Le premier épisode des aventures de Superman mentionnait une origine extra-terrestre, mais ces éléments de la mythologie supermanienne n'ont pas été éclairés avant 1960, année de publication de *Superman's return to Krypto* (dans *Superman* #141), où Superman apprenait, en voyageant dans le temps, sa propre histoire. Batman a connu un sort comparable, puisque ses aventures ont été lancées sans que les auteurs connaissent l'origine de son choix de carrière : ce n'est que six mois après la sortie du premier épisode que les lecteurs ont appris l'incident tragique ayant marqué l'enfance de Bruce Wayne, in FINGEROTH Danny. *Disguised as Clark Kent. Jews, Comics, and the Creation of the Superhero*. 2007, p. 66 ; 55.

analyses psychanalytiques dans notre étude, il faut constater que les problématiques familiales sont très prégnantes dans les récits de super-héros. En l'absence de parents, ce sont souvent des figures ambiguës qui remplacent les parents (ou plutôt les pères, car les mères sont notoirement en retrait), elles-mêmes doubles, ou dédoublées (pensons à l'opposition entre Charles Xavier, figure paternelle bienveillante, et le cruel Magneto). Les monstres font encore exception dans ce classement plutôt uniforme : la problématique familiale est souvent déplacée chez ce type de personnages ; leur apparence monstrueuse devenant un obstacle à la vie sociale et surtout amoureuse, c'est au niveau du couple que les tensions doivent se résoudre (chez Hulk, la Chose).

Ces types de catégorisation sont en général reconnus et bien identifiés, et il nous faut donc ajouter le découpage le plus important pour nous, puisqu'il repose sur les catégories du nerd et du héros, et la problématique du regard que nous avons isolée. Plutôt que de classer les héros selon leurs talents, nous allons ici essayer d'analyser deux types de héros principaux, en restant consciente que ce découpage rassemble des héros très différents. Dans un premier temps, nous parlerons surtout des héros dont le fonctionnement repose sur une double identité. Nous limiterons alors notre analyse aux personnages de Superman, Batman et Spider-Man. Puis, nous alimenterons notre propos en évoquant les "monstres", ces super-héros à l'apparence repoussante majoritairement issus de l'éditeur Marvel : il s'agit de Hulk et de la Chose. Dans ces deux cas, c'est la conservation de l'humanité et la négociation avec un ennemi intérieur qui font problème. Entre ces deux catégories, Batman fait figure de pont, surtout dans ses incarnations les plus récentes (les deux films réalisés par Christopher Nolan en 2005 et 2008) : la double identité n'est pas tant dans ce cas synonyme de versatilité que d'une division profonde et insoluble de la psyché. Enfin, notre analyse s'achèvera sur la saisie d'un thème transversal, commun aux deux catégories des "doubles" et des "monstres". La normalité, apparente antithèse du super-héroïsme constitue un point critique chez le super-héros. Dans le cas des héros dits "doubles", la normalité est une puissance anti-héroïque que le héros doit combattre s'il veut rester lui-même. Inversement, chez les super-héros monstrueux, la réalisation de soi dans la domesticité (et notamment dans le couple) représente un défi, et possède du coup des connotations beaucoup plus positives, bien que cet accomplissement reste le plus souvent inaccessible. La normalité, qu'elle corresponde à l'intégration dans la communauté humaine (pour les monstres) ou à une puissance mortifère (pour les "doubles") concerne toujours le super-héros : cette relation thématique fonde le propos d'*Unbreakable*, qui définit la normalité comme une

menace pour le super-héros, tout en réaffirmant l'essentialité de celle-ci. Avant d'aborder cette proposition dialectique et pour le moins distanciée de M. Night Shyamalan, il nous faut revenir au premier super-héros : Superman. La séminalité de ce dernier ne tient pas uniquement à son double privilège – le personnage est en effet le premier super-héros de papier *et* de cinéma. C'est la relation, au sein d'un même corps, entre l'homme normal et le surhomme, qui fonde l'identité de Superman, mais aussi de nombreux super-héros après lui. Spider-Man est Peter Parker à la ville, jeune adolescent anonyme, photographe à ses heures, mais aussi simple livreur de pizzas ; similairement, Captain America n'est que la version musculaire du gringalet Steve Rogers. Cette relation entre le super-héros et son *alter ego* rejoue, comme nous l'avons déjà évoqué, la relation d'opposition entre le héros et le nerd traditionnelle dans le cinéma américain. Ce sont à présent de nouvelles formes de mobilité, d'une identité à l'autre, que nous allons étudier.

## 2. DU NERD AU SUPER-HEROS : PASSAGES

### 2.1 *Superman* (1978) : le mythe adapté au cinéma

Superman est souvent considéré comme un héros ennuyeux. Cet ennui inhérent au personnage a été fréquemment relevé, à commencer par Umberto Eco : comme tous les héros mythiques, Superman suit un "*cycle végétatif*"<sup>828</sup>, l'équilibre entre la différence et le retour du même penchant souvent en faveur de ce dernier. La relation amoureuse avec Lois Lane constitue une des impasses principales du récit : aussitôt résolue, la romance voit disparaître la tension, puisque le lecteur (tout comme le spectateur des films), conscient de la double identité du personnage, joue à l'ignorer en se plaçant du point de vue de Lois<sup>829</sup>. Dès lors que cette dernière apprend la vérité, le personnage est simultanément menacé par la domesticité (comme c'est le cas dans le film *Superman II*) et par la perte de sa double identité, grand principe régulateur des récits supermaniens. L'aspect ennuyeux de Superman s'explique également par sa puissance illimitée, qui en retour ferme le spectre des possibilités narratives. L'exclusion de Superman des récits de

---

<sup>828</sup> ECO Umberto. op. cit., p. 120.

<sup>829</sup> Ce développement n'est pas immédiat, en revanche : dans les premiers épisodes de Superman publiés en 1938, Lois possède avant tout le rôle d'objet et reprend la posture classique de la princesse des contes dans la mesure où elle passe son temps à être sauvée.

bataille publiés pendant la Seconde Guerre Mondiale est à cet égard significative. En effet, comme l'explique Bradford W. Wright, envoyer Superman au front aurait signifié l'arrêt immédiat des hostilités<sup>830</sup>, tant le personnage se caractérise par son invincibilité. Une telle issue aurait probablement été mal perçue dans le contexte de l'époque : il était en effet essentiel de ne pas dévaloriser les efforts des *boys* réellement partis au front. Pour résoudre ce problème, les scénaristes avaient alors imaginé que Clark Kent soit déclaré 4-F, c'est-à-dire inapte au combat<sup>831</sup>. Comme souvent chez le personnage, l'inaptitude physique la plus totale répond alors à un pouvoir physique absolu. Dans son existence de comic book, Superman a ainsi connu bien des impasses. Après guerre, lorsque Mort Weiseman succède à Siegel et Schuster<sup>832</sup> en tant qu'éditeur de la série, les pouvoirs de Superman se déploient à une échelle inconnue jusqu'alors. Le personnage devient capable de déplacer des étoiles, de traverser des planètes ou de voyager dans le temps. Ce sont ces excès qui ont vraisemblablement mené le personnage à sa "mort" en 1992<sup>833</sup>.

Pourtant, le personnage n'est pas aussi monolithique qu'il y paraît. Dans ses premières incarnations, il n'est pas aussi lisse que la critique peut le laisser croire : mordant, méprisant avec Lois, il tient plutôt selon Bradford Wright d'un Sam Spade<sup>834</sup>, avant de s'adoucir dans les épisodes suivants. Les origines mêmes du personnage sont pour le moins éclectiques. Si Superman est inspiré simultanément de Buck Rogers et de Tarzan, Clark Kent tire son patronyme de Clark Gable. Ces clins d'œil influent assez peu sur la définition du personnage ; en revanche, Harold Lloyd a apparemment constitué une véritable référence dans l'élaboration de l'identité du journaliste. Superman tire également sa complexité de ses incarnations successives. D'abord apparu dans les pages d'Action Comics (Joe Schuster dessine, Jerry Siegel scénarise), il poursuit sa carrière à la radio, où naît la célèbre formule "*It's a bird! It's a plane! It's Superman!*". Entre 1941 et 1943, les studios de Max Fleischer donnent au personnage sa première incarnation animée, entre fluidité organique du *cartoon* et proximité avec les véritables mouvements du

---

<sup>830</sup> WRIGHT Bradford W. op. cit., p. 43.

<sup>831</sup> Ibid. Cet épisode est d'ailleurs l'occasion d'une pirouette intéressante : ce ne sont pas les tests physiques qui mettent Kent en difficulté, mais l'examen ophtalmologique. Grâce à son super-regard, le super-héros lit toutes les lettres du test, mais ce sont celles de la pièce voisine. Nous voyons ici que la diminution du rayon d'action de Superman s'accompagne du retour de la problématique du regard, décidément transversale dans la construction du personnage.

<sup>832</sup> WRIGHT Bradford, op. cit., p. 60.

<sup>833</sup> "When Superman Gets Boring" [ en ligne ]. New York Times. 4 octobre 1992.

<sup>834</sup> Bradford Wright en parle comme d'un "*malfrat dur et cynique*" ("*a tough and cynical wise guy*"), et fait le rapprochement avec Sam Spade, in WRIGHT Bradford. op. cit., p. 9.

corps humain<sup>835</sup>. Des séries télévisées ont également été réalisées en 1952-53 (en noir et blanc, avec George Reeves) et en 1954-58. En 1978, *Superman* est la première production américaine à présenter les aventures d'un super-héros issu de la tradition du comic book<sup>836</sup> : il est alors le film le plus cher de l'histoire du cinéma (55 millions de dollars). *Superman* présente deux particularités : d'une part, il est majoritairement réalisé dans des studios anglais. De plus, son producteur ne souhaite pas engager de star pour le rôle principal<sup>837</sup>. Il obtient gain de cause après le refus de Robert Redford.

Le film reprend la mythologie supermanienne depuis son origine, et débute avec l'image en noir et blanc d'un enfant tournant les pages d'un comic. Suivant cette ouverture, l'action commence réellement sur Krypton, la planète d'origine de Superman. Celui-ci est encore nourrisson quand son père, Jor-El, tente de sauver sa planète en faisant appel aux sages du conseil kryptonien. Ceux-ci ignorent l'avertissement du scientifique interprété par Marlon Brando, et la planète est détruite. Jor-El réussit cependant à placer son fils unique, Kal-El, dans un vaisseau spatial à destination de la Terre. Seul survivant de son espèce, l'enfant suit son voyage intergalactique en étant bercé par la voix enregistrée de son père, qui lui livre de cette manière la connaissance de son peuple disparu. Arrivé sur Terre, Kal-El est immédiatement recueilli par les Kent, un couple sans enfant résidant dans le Kansas. Le film décrit ensuite une adolescence paisible, au cours de laquelle Kal-El, baptisé Clark, dissimule ses pouvoirs hors du commun. Le film évoque discrètement le possible statut de nerd du jeune garçon, qui fait l'expérience de son exceptionnalité en secret (en faisant la course avec les trains locaux), mais n'est pas intégré par le groupe de *jocks* de son école. Cette première partie

---

<sup>835</sup> "tout comme l'histoire principale de Superman relève d'une négociation constante et difficile entre les obligations de son identité humaine d'adoption et sa nature puissante, presque machinique, d'héritier kryptonien, les cartoons présentant ses aventures devaient également trouver des moyens d'osciller entre les étonnements et les transformations de l'animation et les conventions du cinéma réaliste" ("just as Superman's essential story remains one of constant and difficult negotiation between the dictates of his adopted human identity and the powerful, machine-like nature that is part of his krypton heritage, the cartoons featuring him also had to find ways of bargaining between the astonishments and transformations of animation and the conventions of realistic cinema"), in TELOTTE J. P. Man and Superman: The Fleischer Studio Negotiates the Reel. *Quarterly Review of Film and Video*, 2010, p. 298.

<sup>836</sup> La question du "premier" film d'un genre donné pose en effet toujours problème. De fait, Superman occupe ce statut dans l'histoire du cinéma, mais il faut bien noter l'existence de films plus marginaux sortis avant le film qui nous occupe ici : un *Supergirl* a par exemple été produit en 1971 en Allemagne.

<sup>837</sup> C'est du moins la version officielle de l'histoire du film, telle qu'elle est racontée dans le *making-of*, cf. *The Making of 'Superman the Movie'*, Iain Johnstone, 1980.



du film s'achève par le drame renouvelé de la perte du père. Ce traumatisme incite Clark à s'interroger sur ses origines - Christopher Reeve n'est pas encore apparu à l'écran puisque c'est l'acteur Jeff East qui incarne le personnage dans sa jeunesse. Le personnage entame alors une marche vers le nord du continent. Parvenu à l'isolement des banquises, il fonde là sa Forteresse de la Solitude, en jetant à l'eau un cristal, dernière relique de la planète Krypton. Dans ce sanctuaire, le mystérieux matériau permet également à Kal-El / Clark de s'entretenir avec l'image de son père biologique. Ce dialogue terminé, Kal-El apparaît spontanément vêtu de son costume de Superman, et c'est Christopher Reeve qui nous est tout à coup révélé à la place du premier acteur : la transformation s'est opérée sur le mode problématique de l'ellipse, procédé que nous serons amenée à commenter.

Le passage au second "chapitre" du film n'est pas matérialisé plastiquement, mais le changement de ton est sensible : son contexte urbain et la diversification des personnages instaurent une atmosphère plus légère, nourrie par les commentaires ironiques des personnages. De plus, c'est seulement à ce stade du récit que Christopher Reeve fait son apparition. L'action se situe à Metropolis, un substitut atemporel de New York. L'action est censée être contemporaine, mais le répertoire formel de cette urbanité-là évoque plutôt les années 50. Clark Kent, devenu adulte, exerce la profession de journaliste au *Daily Planet* : là, il est sans cesse écrasé par son ambitieuse collègue, Lois Lane. Superman sauve pourtant la vie de celle-ci à plusieurs reprises : la première fois, il la protège des balles d'un voleur en toute discrétion, alors que Lois croit justement avoir affaire à un couard. La seconde fois, Superman intervient publiquement pour sauver Lois et les citoyens de Metropolis d'un accident d'hélicoptère. Simultanément, le méchant Lex Luthor est introduit, mais il opère encore dans l'ombre. L'action retombe momentanément, le temps pour Lois d'interviewer Superman, dont elle tombe amoureuse. Une scène de vol dans le ciel de New York scelle leur impossible union. La dernière partie du film reprend le fil des exploits interrompu par le badinage des personnages. Lex Luthor menace de détruire la côte californienne à l'aide de missiles nucléaires que Superman intercepte à temps. Il échoue dans un premier temps à sauver Lois, mais parvient à remonter le temps grâce à la rapidité de son vol, et empêche le drame. À défaut de trouver une conclusion à la romance amorcée, le film en signifie la force en brisant une loi fondamentale de la physique.

*Superman II*, sorti en 1980, a été tourné en même temps que le film qui le précède. On retrouve Marlon Brando dont le personnage, décédé, apparaît comme un fantôme, flottant dans la Forteresse de la Solitude pour guider son fils Superman. À la faveur d'un

flash-back, cet épisode commence lui aussi sur Krypton, où Jor-El participe au procès de trois hors-la-loi, menés par le plus stratège d'entre eux, le général Zod (Terence Stamp). Les criminels sont aussitôt emprisonnés dans la "Zone Fantôme" et condamnés à errer dans l'espace. Rendu au temps présent, le spectateur assiste aux nouveaux exploits de Superman (qui sauve une fois de plus Lois, coupable d'avoir fait preuve d'indépendance). Cependant, en détruisant une bombe à hydrogène placée par des terroristes dans la Tour Eiffel, Superman libère accidentellement les Kryptoniens. Parallèlement, Clark Kent et Lois sont envoyés aux chutes du Niagara pour un reportage : ce lieu, qui est historiquement une destination de voyage de noces, annonce les événements à venir. En effet, Lois finit par deviner que Clark et Superman ne font qu'un. Acculé, Clark avoue la vérité sur son identité et ses sentiments pour Lois. Il décide pour vivre cette romance d'abandonner ses pouvoirs, au moment même où le trio de malfrats menace de prendre le contrôle de la Terre. N'étant plus que Clark Kent, un homme faible et sans ressources, il est humilié par ses compatriotes devant Lois. La fin du film met en scène la restauration providentielle des pouvoirs de Superman. Il doit enfin effacer la mémoire de Lois pour lui épargner la peine de savoir leur relation impossible. Cette fin est en réalité très proche de celle du premier film : dans les deux cas, le récit se conclut par un "reboot" actualisé par le personnage de Lois (qui voyage dans le temps d'abord physiquement, puis psychologiquement). Ces stratégies reprennent le principe de circularité des comic books : la fin doit résoudre le conflit, mineur, qui oppose Superman et le méchant, mais ne peut résoudre le conflit central qui oppose le surhomme à sa possible normalité.

Nous passerons plus rapidement sur les récits de *Superman III* (1983) et *Superman IV: The Quest for Peace* (1987), dans la mesure où les scénarios, plus anecdotiques, sont principalement des prétextes à l'Action (certains avanceront qu'il en est de même pour les deux premiers films, mais le saut qualitatif reste quoi qu'il en soit notoire). *Superman III* se révèle tout de même intéressant pour son actualisation des éléments du récit. Le spectre du nucléaire, présent dans le premier film, relevait encore du trope de la Guerre Froide – il est ici oublié. C'est le personnage de Gus, un hacker afro-américain<sup>838</sup>, qui devient une menace lorsqu'il est engagé par le méchant Ross Webster. Une fois de plus, Superman délaisse son devoir, lors d'un voyage nostalgique qui le ramène dans le Kansas, et le rapproche de son premier amour, Lana Lang. L'intérêt principal du film réside dans le passage consacré à l'empoisonnement de Superman par une kryptonite de

---

<sup>838</sup> La présence des Afro-Américains dans la série des films *Superman* est suffisamment rare pour être notée. Déjà, dans les comic books, les noirs n'apparaissent presque pas, même dans des positions subalternes, WRIGHT Bradford W. op. cit., p. 65.

synthèse. À la suite de cette intoxication, Superman devient méchant, et détruit tout ce que son *alter ego* positif est chargé de protéger. Cette crise se résout lors d'une scène fascinante qui voit pour la première fois Clark Kent et Superman coexister dans le plan, et s'opposer physiquement l'un à l'autre. Nous aurons l'occasion de commenter en détail les implications de cet affrontement.

Enfin, *Superman IV* réintroduit la thématique nucléaire. Ayant sans doute épuisé le répertoire des exploits représentables grâce aux effets spéciaux d'alors, le film déplace la figure de Superman de l'homme fort vers le symbole national, lors d'une scène où ce dernier s'invite aux Nations Unies pour y annoncer son intention de détruire toutes les armes nucléaires présentes sur Terre, et de promouvoir ainsi la paix entre les peuples. Sur le plan de l'action, peu de nouveautés apparaissent, contrairement à l'épisode précédent. Là où *Superman III* faisait le pari de la réunion des deux avatars supermaniens, *Superman IV* choisit de les séparer, notamment lors d'une scène de rendez-vous (de *double date*, plus exactement) où Lois Lane and Lacy White courtisent respectivement Superman et Clark Kent, en ignorant qu'il s'agit du même homme. Les pirouettes et détours opérés par Superman pour satisfaire ses deux prétendantes sans révéler son secret ne relèvent pas de l'héroïsme à proprement parler, mais semblent évoquer la condition fondamentale de l'Américain moderne, obligé d'être à la fois le mari remplissant son devoir (Clark Kent) et la figure rêvée par son épouse (Superman).

Nous convoquerons donc ces quatre films dans nos prochaines analyses, ainsi que le récent retour de la figure, opéré par *Superman Returns* en 2006. Étant donné le temps écoulé depuis la dernière production, le public aurait pu s'attendre à un *reboot*, d'autant plus que le choix d'un autre acteur était inévitable depuis l'accident d'équitation de Christopher Reeve. Cependant, le film s'inscrit dans la lignée des quatre épisodes précédents, et évoque un contexte où Superman s'est retiré du monde des humains et poursuit une quête solitaire pour retrouver les restes de sa planète disparue. Son retour signifie également celui de Clark Kent, qui découvre que Lois s'est mariée et a donné naissance à un enfant (les capacités étonnantes de ce dernier laissant imaginer au spectateur une paternité bien particulière). Lex Luthor revient également, mais les exploits restent plutôt classiques dans leur facture, quoique les effets spéciaux, entièrement numériques, confèrent une plasticité beaucoup plus fluide à ce récit qu'aux précédents. La nature des exploits n'a cependant pas changé et ce sont de grands vaisseaux (aériens ou marins) que Superman doit soulever, tirer, etc.

En seulement cinq films, le personnage de Superman, malgré son apparente immuabilité est traité avec une versatilité certaine. Cette variété, rappelons-le, n'est pas

seulement un choix stylistique, mais aussi une nécessité d'ouvrir le champ générique (à la romance, à la comédie...) pour mobiliser le public le plus large possible. Il en résulte cependant une grande richesse dans la manière dont la double identité du personnage et les contradictions liées à celle-ci s'expriment. Que ce soit pour se réconcilier avec lui-même (*Superman III*) ou pour transcender la limite du corps unique (*Superman IV*), Superman n'est jamais autant en action que dans ces danses impossibles où le paradoxe identitaire tente de résoudre. C'est cette forme de l'action, plus que le mode de l'exploit, qui va nous intéresser ici. Il nous faut alors nous interroger sur l'identité de chacun des *alter egos*, avant d'aborder l'espace critique où ils tentent d'être réunis.

### 2.1.1 DE LA JUDÉITÉ DE SUPERMAN

En effet, l'identité de Superman comme celle de Clark Kent comportent des aspects qui peuvent être rapportés de manière plus ou moins convaincante à la culture juive, ou au stéréotype de l'homme juif tel qu'il apparaît dans les médias. Observons tout d'abord Superman, qui dans son apparence ne donne aucun des signes du *schlemiel* tels que les arborent indifféremment Jerry Lewis, Woody Allen et Clark Kent. Danny Fingerroth s'interroge dans un ouvrage consacré<sup>839</sup> à ce thème de la judéité des super-héros, et de façon corollaire, sur l'identité culturelle et religieuse des auteurs de comic books – qui de façon remarquable sont en grande majorité issus de la seconde vague d'immigration juive aux États-Unis (Joe Siegel, Joe Schuster, Will Eisner, et d'autres). Face à cette étude, nous tâcherons ici de garder une certaine prudence, en évitant de rabattre trop rapidement un récit sur un autre au prétexte d'une structure apparemment commune. En effet, comme le fait remarquer Fingerroth lui-même, les histoires de Superman et Moïse ne se recouvrent que partiellement. Si les deux personnages sont abandonnés par des parents qui souhaitent ainsi les sauver, Moïse finit par guider son peuple, tandis que Superman, lui, en est privé de façon permanente. L'éradication permanente de la race de Superman, et l'exil forcé de ce dernier rappelle fortement le thème de l'exode ; à la fin des années 40, l'extinction des Kryptonien bien que pensée avant-guerre, prend de nouvelles connotations suite à l'Holocauste. Le rapprochement est manifeste dans certains récits publiés après-guerre (notamment *Superman's Return to Krypto* publié en 1960<sup>840</sup>) où le personnage voyage dans le temps pour retrouver son peuple perdu. Ces

---

<sup>839</sup> FINGEROTH Danny. *Disguised as Clark Kent*. op. cit.

<sup>840</sup> Ibid., p. 83.

rapprochements sont cependant ponctuels, tandis que l'analyse de l'histoire originelle de Superman comme récit de migrant possède plus de force. En effet, lorsque Superman quitte sa planète, il est encore Kal-El – un nom aux connotations étrangères – et reçoit le nom de "Kent", symbole, autant que son costume, sa coupe de cheveux, et plus largement son allure globale, d'une assimilation totale. Fingerioth l'explique en reprenant le récit des origines de Superman : la rencontre entre Kal-El et le couple Kent, et l'adoption quasi instantanée qui en résulte constitue une forme idéalisée de l'expérience du migrant – qui attend de son pays d'accueil une forme d'acceptation et de tolérance<sup>841</sup>. L'assimilation du super-héros au moyen de son *alter ego* met en fiction l'expérience, bien réelle celle-ci, des scénaristes et illustrateurs juifs qui ont utilisé le comic book pour exprimer leur talent. Fingerioth note d'ailleurs que ce jeu de correspondances n'est pas sans rappeler la position des Juifs dans l'industrie cinématographique à la même époque :

*Si les acteurs "gentils" pouvaient être considérés comme une couverture à l'écran pour les créateurs et producteurs juifs, les personnages WASP - comme l'alter ego de Superman Clark Kent - seraient alors des déguisements que ces créateurs endosseraient dans l'univers du comic book*<sup>842</sup>.

Paradoxalement, l'identité juive de Superman s'exprime dans une absence de caractères, puisque le personnage n'évoque pas une culture commune revendiquée, mais le rêve d'une intégration réussie. Shuster et Siegel n'étaient pas eux-mêmes migrants, il faut le rappeler : leurs parents respectifs s'étaient déjà installés aux États-Unis. Le récit de migrant est donc présent en filigrane, mais l'identité juive de Superman n'a jamais fait l'objet d'une définition manifeste de la part des auteurs Siegel et Schuster. Ces derniers ont par ailleurs créé un héros identifié comme juif, nommé *Funnyman*<sup>843</sup>, après avoir quitté DC. Ce fut un échec commercial, mais *Funnyman* montre que les deux associés étaient capables de traiter frontalement leur identité – ce n'était tout simplement pas l'intention avec Superman. Nous garderons donc à l'esprit le fait que le personnage Clark Kent participe au récit d'intégration du migrant Superman, sans pour autant rabattre ce récit de migration sur la seule expérience des Américains issus de la diaspora juive.

---

<sup>841</sup> Ibid., p. 46-48.

<sup>842</sup> "If the gentile screen actors were the "fronts" for the Jewish movie creators and moguls, then the WASPy characters –such as Superman's alter ego Clark Kent – portrayed in comic stories would be the disguises that Jewish creators would come to wear in the comics", *ibid.*, p. 34.

<sup>843</sup> *Funnyman* a été publié par Magazine Enterprises de janvier à août 1948.

Au cinéma, la judéité de Superman n'a jamais été évoquée. Le choix temporaire de Robert Redford, et celui, permanent, de Christopher Reeve, indiquent une volonté de caractérisation de Clark Kent en tant que WASP, sans ambiguïté possible. Au moment où les aventures de Superman sont portées à l'écran, les caractéristiques du *schlemiel* ont déjà été dissociées de leurs associations ethniques et religieuses, et c'est donc d'abord comme un nerd que Clark Kent sera représenté à l'écran. Schuster et Siegel eux-mêmes ont implanté des caractéristiques juives à leur personnage pour mieux les neutraliser, tout d'abord dans le choix du patronyme (clairement WASP, et "*remarquablement non remarquable*"<sup>844</sup>) résultant d'une adoption, et donc d'une assimilation partielle (Kent devenant le versant américanisé de Kal-El, et pas seulement un déguisement de circonstance). Clark Kent était juif dans le sens où il incarnait le désir d'assimilation des jeunes Juifs des années 30-40. Dans les années qui suivent, la judéité de Superman n'est jamais qu'un sous-texte et achève de disparaître complètement lorsque son histoire est portée à l'écran.

Le récit de l'orphelin Kal-El fait donc écho à la culture juive, mais plus profondément, la double identité elle-même renvoie à l'ambiguïté fondamentale du migrant, obligé pour survivre de masquer des éléments essentiels et fondateurs de sa personnalité. Paradoxalement, c'est sous l'apparence du *schlemiel* que Superman cache sa non-américanité. Cela n'a rien d'une contradiction, et s'explique par un ultime dédoublement : Clark Kent ne relève pas seulement du nerd (par sa maladresse, ses lunettes, sa couardise...) mais aussi de la figure du *common man* telle que la crise de 1929 et la grande dépression l'ont fait surgir. Clark Kent incarne simultanément deux modèles d'assimilation : l'un gomme la spécificité religieuse ou plus largement culturelle du migrant ; l'autre gomme les différences physiques et uniformise la masse des travailleurs grâce au complet-cravate. C'est qu'il ne faut pas oublier que Clark Kent emblématise l'Américain *au travail* : il est très peu visible en dehors des murs du *Daily Planet*, tant dans les comic books qu'au cinéma. Le costume, dont nous avons précédemment analysé les connotations, est à la fois un signe d'inadéquation et de normalisation.

Clark Kent efface, absenteïse : il fait oublier sa position fondamentale de migrant, se fond dans la masse des travailleurs arpentant Metropolis, mais accumule dans le même mouvement plusieurs couches d'identité. Il est possible de regarder les origines de Superman et de limiter l'analyse à la judéité de Siegel et Schuster : ce serait oublier que les deux associés ont travaillé leur personnage sur plusieurs niveaux. Si "Kent" évoque

---

<sup>844</sup> A "*remarkably unremarkable name*", in FINGEROTH Danny. *Disguised as Clark Kent*. op. cit., p. 42.

une américanisation totale, visuellement, c'est Harold Lloyd qui a servi de modèle au journaliste falot. Clark Kent ne possède cependant rien de l'habileté toute burlesque de son modèle, pas plus que le nom de Clark, inspiré par Clark Gable, n'a de retombées sur la définition du personnage. De façon intéressante, Lloyd a incarné le seul personnage américain à posséder une apparence de *schlemiel* sans hériter de sa maladresse. Il inspire finalement Clark Kent, qui retrouve quant à lui les caractéristiques les plus classiques du nerd. Graphiquement, ce serait John Barrymore qui aurait servi de modèle au dessin du visage de personnage<sup>845</sup> - incidemment, l'acteur a interprété le Docteur Jekyll dans une version muette réalisée en 1920 (John S. Robertson). La figure du nerd n'est cependant jamais loin, puisque Christopher Reeve a reconnu dans son autobiographie s'être inspiré de l'interprétation de Cary Grant dans *Bringing Up Baby* pour construire sa version de Clark Kent<sup>846</sup>. Ainsi, Superman constitue un feuilletage d'identités plus ou moins positives, qui se recouvrent et interagissent au fur et à mesure des réécritures. Il a été consacré comme le premier véritable super-héros, en même temps que la critique littéraire et cinématographique s'en est davantage emparée que de ses avatars : à la fois page blanche<sup>847</sup>, disponible à la projection des lecteurs et des spectateurs, il rassemble toutes les identités de l'Américain moderne, urbain et rural à la fois, héroïque et couard, juif et WASP, migrant et emblème national. Toutes ces oppositions se rassemblent dans l'antagonisme complexe qui sépare et réunit à tour de rôle Superman et Clark Kent, semblables en même temps qu'opposés, et devant partager le même corps – c'est là une ultime complexité que le cinéma va tout particulièrement explorer.

### 2.1.2 D'UN CORPS À L'AUTRE : UNE VERSATILITÉ

La double identité est un thème narratif qui donne corps à un désir humain fondamental, en imaginant que le reflet que nous rend le miroir relève d'une altérité complète, et peut répondre à nos injonctions. Ce désir d'être deux tout en restant soi-

---

<sup>845</sup> FINGEROTH Danny. *Superman on the Couch*. op. cit., p. 56.

<sup>846</sup> REEVE Christopher. *Vivre*. 1998, p. 211.

<sup>847</sup> Bukatman parle ainsi d'un corps "*sur lequel les histoires ne s'inscrivent pas*" (*a body "on which stories cannot be inscribed"*), in BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity*. op. cit., p. 197. Umberto Eco avait précédemment parlé d'une mise en crise du récit. Plus largement, nous serions tentée d'ajouter que ce ne sont pas seulement les histoires qui ne s'inscrivent pas sur le corps de Superman, imperméable à tout changer ; c'est bien l'Histoire qui plus largement n'a pas de prise sur le personnage, lui dont la puissance absolue lui interdit toute contextualisation dans des récits de guerre (contrairement à Captain America).

même prend parfois des formes monstrueuses (comme dans le récit séminal *Dr. Jekyll et Mr. Hyde*) ou terrifiantes (le terme de doppelgänger<sup>848</sup> renvoyant plus souvent à des formes malignes ou diaboliques). La prolifération de ce motif visuel autant que narratif ne doit pas surprendre ; comme Petr Král le remarque justement, tout dédoublement possède un pouvoir de fascination<sup>849</sup>. La dualité d'un ou plusieurs personnages a souvent intéressé la critique cinématographique : si Král la voit à l'œuvre dans le burlesque, Dana Polan pointe sa présence dans le film d'horreur *The Bowery at Midnight* (1942, Wallace Fox), où Bela Lugosi incarne un professeur qui devient criminel une fois la nuit tombée<sup>850</sup>. De façon générale, ce thème de la dualité est récurrent dans le cinéma fantastique.

Nous devons également nous rappeler que nous avons déjà parcouru ce motif, dans le cadre des analyses consacrées au film d'action. Nous avons beaucoup parlé de corps monolithiques, tenus tout entiers par l'occupation du cadre par le muscle : il est vrai que la problématique du double semble a priori plutôt éloignée de ce genre en particulier. Cependant, tous les films d'Arnold Schwarzenegger, par exemple, sont hantés par cette question du double : dans *Terminator*, le squelette robotique s'allie et s'oppose au double de chair ; dans *Last Action Hero*, l'acteur croise son incarnation à l'écran (et le motif même se dédouble, entre "vrai" Schwarzenegger et Schwarzenegger se parodiant lui-même) ; il utilise également des hologrammes pour multiplier sa puissance dans *The Running Man* et *Total Recall* ; enfin, les thèmes de la schizophrénie et de la gémellité traversent sa filmographie (*Twins*, *Total Recall*, *Junior*, *Eraser*, *The Sixth Day*). Mais, Nicole Brenez l'a observé<sup>851</sup>, c'est le corps qui le plus souvent se dédouble, plus que la psyché. Même les scénarios les plus "schizophréniques" sont racontés comme les errances d'un

---

<sup>848</sup> Selon l'encyclopédie Britannica, le doppelgänger, dans le folklore allemand, désigne "le spectre ou l'apparition d'une personne vivante, contrairement au fantôme. Le concept de l'existence d'un double spirituel, réplique exacte mais invisible de chaque homme, oiseau ou bête, est une croyance ancienne et répandue. Rencontrer son double est un signe de mort imminente" ("a wraith or apparition of a living person, as distinguished from a ghost. The concept of the existence of a spirit double, an exact but usually invisible replica of every man, bird, or beast, is an ancient and widespread belief. To meet one's double is a sign that one's death is imminent"), in *Encyclopædia Britannica Online* [ en ligne ] 2012.

<sup>849</sup> "tout dédoublement de l'homme – à commencer par celui qu'on doit au miroir – n'est-il pas aussi – et d'abord – fascinant ?" in KRÁL Petr. op. cit., 2007, p. 104-105. Cette observation se situe dans le contexte d'un commentaire sur le slapstick - qui n'est pas aussi éloigné du thème des super-héros qu'il pourrait y paraître. Le conflit entre le mécanique et l'organique tel que l'évoque Král s'applique aussi à nos super-héros, sur un mode littéral (la chair et la machine, dans *Iron Man*) ou plus symbolique (la rencontre entre la technologie et le vivant dans *Hulk*).

<sup>850</sup> Notons également que ce thème de la double vie fait un retour notoire dans les récentes séries américaines, dans *Dexter* (2006) ou encore *Breaking Bad* (2008).

<sup>851</sup> BRENEZ Nicole. *De la figure en général et du corps en particulier*. op. cit., p. 32.



corps. Dans le film d'Action, on se dédouble pour gagner en puissance, ou pour que cette puissance soit totale (organique en plus d'être machinique, dans *Terminator 2*, par exemple). Le film de super-héros, quant à lui, rend la problématique du dédoublement à son expression la plus fondamentale : faire face à sa propre image dans le miroir, négocier avec sa propre altérité.

Les super-héros, et plus particulièrement Superman, ne se dédoublent pas pour augmenter leur puissance, mais au contraire pour contenir leur versant super-héroïque. La double identité, narrativement, est souvent expliquée de la même manière : le super-héros est capable de se défendre des ennemis les plus coriaces, mais s'il était marié, ou possédait une famille, ceux-ci deviendraient automatiquement la cible des méchants. D'ailleurs, ce double se doit d'être le plus banal possible, et d'inverser les qualités du super-héros, afin de lever tout soupçon. Prenons Superman, dont la puissance s'exprime sur trois plans : il est un héros essentiellement urbain, contemplant la ville grâce à un super-regard<sup>852</sup> qui peut voir à travers tous les matériaux ; enfin, ses déplacements ne connaissent aucune limite, puisqu'il peut voler, y compris dans l'espace lointain. Clark Kent ne masque pas seulement ces qualités, mais il les inverse une par une. Il travaille à la ville, mais ses origines sont avant tout rurales (on le voit dans *Superman III* revenir sans déplaisir à sa campagne du Kansas, tandis que dans *Superman IV*, il tente de sauver la ferme familiale d'une urbanisation galopante). Là où Superman voit tout, Clark Kent n'y voit rien, littéralement : ses lunettes emblématisent ce dysfonctionnement. Scott Bukatman note par ailleurs un niveau supplémentaire dans cette dialectique du voir : "*Superman et Clark Kent se subvertissent l'un l'autre : l'homme qui voit tout rencontre celui qui n'est pas vu*"<sup>853</sup>. Clark Kent est un être sans regard, ce qui constitue, symboliquement parlant et si l'on s'en tient à la théorie féministe du regard, une situation d'impuissance totale, puisqu'il n'est ni regardant, ni regardé (sa normalisation le rendant invisible). Enfin, Clark Kent est la version burlesque de Superman : là où ce dernier se déplace sans entrave, il n'est pas d'obstacle, de mur, d'objet, dans lequel Kent peut éviter de se cogner. Cette définition du corps de Kent est également le lieu d'un régime d'oppositions. En effet, chez ce personnage, le corps se soumet au costume en tant que celui-ci est un moyen d'intégration sociale, comme nous l'avons précédemment évoqué. Chez Superman, c'est le corps qui "tient" le costume, modèle celui-ci à son image musculaire.

---

<sup>852</sup> Scott Bukatman parle d'un "regard panoptique" du super-héros ("*panoptic gaze*") ; in BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity*. op. cit., p. 188.

<sup>853</sup> "*Superman and Clark Kent subvert one another: the man who sees everything meets the man who is not seen*", *ibid.*, p. 214.

Tout comme le nerd défait la masculinité héroïque, Kent met à mal le modèle que constitue Superman.

L'inversion des termes est à chaque fois radicale, et le personnage de Superman semble du même coup reposer une dialectique, sur le plan structurel. Sur le plan narratif, les deux personnalités peuvent être liées sur deux modes. Dans le premier cas, nous parlerons du principe de l'*alter ego*, qui suppose un être original à partir duquel modeler un nouvel être. Dans cette perspective, Kal-El serait la personnalité "véritable", et Clark Kent une identité fantôme, choisie pour se fondre dans la masse. Ce qui est une nécessité à l'intérieur du récit (se cacher pour protéger ses proches) est également un besoin du récit lui-même, selon Umberto Eco qui pose : "*Superman est un mythe à condition d'être une créature insérée dans la vie quotidienne, dans le présent*<sup>854</sup>". Eco pose donc une relation d'interdépendance entre les deux personnages, mais en conservant une hiérarchie descendante de Superman à Clark Kent (identité qu'il désigne comme "*mensongère*<sup>855</sup>"). Chaque reprise du récit originel est une nouvelle occasion de reformuler cette hiérarchie. Historiquement, c'est Superman qui a d'abord été considéré comme l'identité réelle. Puis, avec les remaniements narratifs opérés par le comic *Crisis of Infinite Earths*, Clark Kent a grandi sous ce nom pour prendre conscience plus tard de ses pouvoirs – dans ce cadre, l'identité de Superman sert à protéger Clark Kent, et non l'inverse. Régulièrement cependant, le débat renaît – et opère même un détour par la fiction de façon remarquable dans *Kill Bill 2*. Une dernière hypothèse (retenue notamment par Bryan Singer, réalisateur du dernier film adapté de la mythologie) fait apparaître trois identités : le Clark de la campagne, plutôt dégourdi, celui pataud qui travaille au *Daily Planet*, et enfin, Superman. D'autres versions préfèrent laisser le personnage de Kent entier et accorder une place à l'extra-terrestre Kal-El. Les auteurs s'intéressant à Superman se retrouvent également face à la nécessité de trancher, et leur choix découle souvent de l'œuvre interprétée. Pour Sébastien Hoët qui s'intéresse à *Superman III*, c'est Kent qui fait figure de référence : "*C'est ici le fond de l'identité, de la substance de Kal-El qui est dévoilé : il n'est que Clark Kent, et le surêtre est un accident (au sens philosophique du terme) qu'il n'a pas les capacités d'assumer ou de s'approprier dans une identité neuve*<sup>856</sup>". Inversement, les auteurs américains se rangent plus souvent du

---

<sup>854</sup> ECO Umberto. op. cit. p. 120.

<sup>855</sup> Ibid., p. 114.

<sup>856</sup> HOËT Sébastien. Le cristal et la trace. Portrait de Superman en messie impuissant. *Tausend Augen*, 1998, p. 25.

côté de la thèse de Jules Feiffer, à laquelle le discours de Bill dans *Kill Bill 2* fait écho<sup>857</sup>. Ainsi Danny Fingeroth énonce simplement : "*Superman est la "vraie" personne. C'est Clark Kent l'imposteur*"<sup>858</sup>. Cependant, est-il si important de hiérarchiser une identité par rapport à une autre, d'autant que cette hiérarchie dépend amplement des reformulations ? En suivant Umberto Eco, nous admettrons que Kent est une nécessité narrative permettant l'identification du lecteur ou du spectateur, et que le perpétuel rééquilibrage qui s'opère entre les deux identités de Superman est également un moyen de renouveler les récits. Il faut alors tenter de proposer un modèle plus ouvert.

Dans un second cas, le thème de la schizophrénie, et celui, relatif, de l'impossible réconciliation, prévalent. Ce modèle est celui de *Dr. Jekyll et Mr. Hyde*, qui présuppose que deux identités se disputent un seul corps, même si chronologiquement l'une possède une forme de paternité sur l'autre. Cette paternité n'a d'ailleurs rien de fixe, puisque qu'elle finit par s'inverser dans le récit de Stevenson. Dans ce modèle, il est beaucoup plus difficile de déclarer la domination d'une personnalité par rapport à une autre, et c'est l'option majoritairement choisie par les films – ou plutôt, elle s'impose de fait, puisque les récits donnent différentes réponses à la question de la véritable identité. En effet, les quatre premiers films multiplient des scènes qui font souvent figure d'intermède, dans lesquelles Superman / Clark Kent tente de négocier la collusion entre ses deux identités. Plutôt que de trouver quelle identité se superpose à l'autre, nous allons donc nous intéresser à un troisième terme. Car si Superman se définit dans deux espaces, emblématisés par la ville et la campagne, et plus particulièrement par deux corps hétérogènes, il faut alors penser le passage entre les deux comme éminemment

---

<sup>857</sup> Le discours est plutôt élaboré et se présente comme suit : "*la mythologie [de Superman] n'est pas seulement formidable, elle est aussi unique [...] Une caractéristique de la mythologie des super-héros est celle-ci : il y a d'un côté le super-héros, de l'autre l'alter ego [...] Quand Peter Parker se réveille le matin, il est Peter Parker. Il doit mettre un costume pour devenir Spider-Man. Et c'est là que Superman se distingue des autres. Superman n'est pas devenu Superman. Superman est né Superman. Quand Superman se réveille, il est Superman. Son alter ego est Clark Kent. Sa tenue, avec le gros "S" rouge est en fait la couverture dans laquelle les Kent l'ont trouvé enveloppé lorsqu'il était bébé. C'est son vêtement. La tenue que porte Kent, les lunettes, voilà le costume*" ("*the mythology [of Superman] is not only great, it's unique [...] A staple of a super-hero mythology is: there is the super-hero and there is the alter ego [...] When Peter Parker wakes up in the morning, he's Peter Parker. He has to put on a costume to become Spider-Man. And it is in that characteristic that Superman stands alone. Superman didn't become Superman. Superman was born Superman. When Superman wakes up, he is Superman. His alter ego is Clark Kent. His outfit with the big red "S", that's the blanket he was wrapped in as a baby when the Kents found him. Those are his clothes. What Kent wears, the glasses, the business suit, that is the costume*").

<sup>858</sup> "*Superman is the "real" person. Clark Kent is the fake*", in FINGEROTH Danny. *Superman on the Couch*. op. cit., p. 56.

problématique. Comment le super-héros devient-il son contraire ? Comment cette zone de "passage" se définit-elle ? Nous avons vu que les héros savent se déguiser en nerds – peut-on encore parler de déguisement, quand Clark Kent devient presque sans transition un héros tout-puissant ? Comment appeler alors cette transformation ?

## 2.2 Retours sur la question de l'entre-deux supermanien

Nous avons déjà évoqué la transition unique qui marque le passage de Clark Kent à Superman dans *Superman*. Ce qui nous avait retenue alors, c'était l'hésitation de Kent à se révéler, et l'apparition, du même coup, dans cet espace d'indécision qui appartient au personnage, d'une indécision cette fois propre au spectateur qui ne sait au juste *qui* il regarde. Nous avons cependant abordé ces questions en tentant de comprendre la relation du nerd au héros, et nous avons alors focalisé notre attention sur les lunettes – en tant qu'elles sont un élément iconique fort appartenant à l'identification d'un stéréotype. Aussi les lunettes doivent nous arrêter parce qu'elles prennent une valeur de masque chez Superman, qui justement est l'un des héros à ne pas en porter. Le procédé, pour peu qu'on s'y arrête, prête à sourire, comme le note Scott Bukatman :

*Plus tard, on a essayé de nous convaincre que Superman faisait légèrement vibrer son visage, ce qui expliquait pourquoi personne ne réagissait à sa forte ressemblance avec Clark Kent. Oui, bien sûr. Nous savons très bien que l'anonymat de Clark Kent dépend d'une robuste paire de lunettes, et surtout, de la nature même de la vie urbaine*<sup>859</sup>.

Les moyens du passage, et la nature même de l'espace qui s'ouvre d'une identité à l'autre, sont cependant variables. Nombreux sont les outils qui permettent à l'acteur, et avec lui, au réalisateur, de signifier le changement de persona. L'usage des lunettes appartient à une catégorie plus large, celle des transformations faisant l'usage du costume du héros<sup>860</sup> – ou plutôt, de son vêtement de ville, puisque le costume constitue plus souvent un point d'arrivée que de départ. Parfois, c'est le corps lui-même qui permet

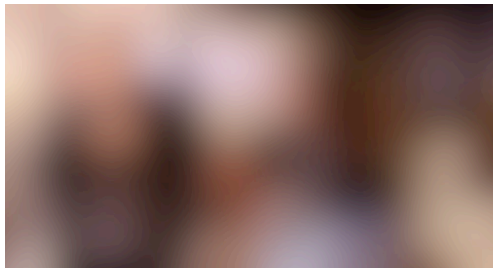
---

<sup>859</sup> "In later years they tried to convince us that Superman made his face vibrate ever so slightly, which was why nobody twigged to his looking a lot like Clark Kent. Yeah, sure. We know that Clark Kent's anonymity was a function of a sturdy pair of eye-glasses and, mostly, the very nature of life in the city", in BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity*. op. cit., p. 212.

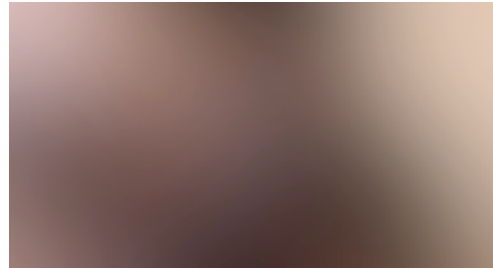
<sup>860</sup> Il s'agit de ce que Richard Dyer nomme "un retournement par le costume" ("a shift through dress"); cette observation apparaît dans un argumentaire consacré à l'évolution de Bette Davis dans *Now, Voyager* ; in DYER Richard. *Stars*. op. cit., p. 111.

la transition, et ce type de transition relève plutôt de la catégorie de super-héros que nous avons identifiée comme celle des "monstres" (Hulk, La Chose, principalement). Quand la transformation s'opère sur le mode de la mutation, le morphing s'impose dans la représentation – et du même coup ce modèle est exclu de la franchise Superman. Le passage de Clark Kent à Superman, ou pour reprendre un terme de la théorie féministe, la *mascarade* (de l'anglais *masquerade*) qui unit deux personnages contraires peut prendre bien des formes, mais ne relève jamais d'un mouvement continu.

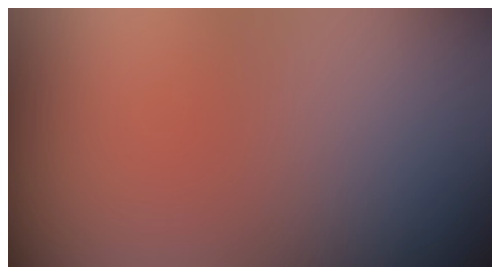
Le terme de mascarade doit nous rappeler l'aspect essentiellement performatif de la transformation d'une identité à l'autre. La performance elle-même se déploie sur deux plans : tandis qu'elle fournit au personnage les moyens narratifs de revenir de façon épisodique et structure plus globalement le récit, elle permet également à l'acteur de mettre en scène son talent, de prouver sa capacité à habiter différents personnages, même au sein d'une seule et même fiction. C'est aussi l'occasion d'un jeu métanarratif, puisque dans la plupart de nos exemples, c'est Superman qui *joue à être* Clark Kent. L'exemple tiré de Superman sur lequel nous avons terminé le chapitre précédent ouvre un entre-deux destiné à devenir récurrent. Il n'est cependant pas nécessairement exemplaire quant aux moyens de représentation mis en œuvre. En effet, les lunettes permettent dans ce cas une oscillation discrète d'un personnage à l'autre, alors que les nécessités de l'action appellent des changements plus radicaux.



*fig. 115.1*



*fig. 115.2*



*fig. 115.3*



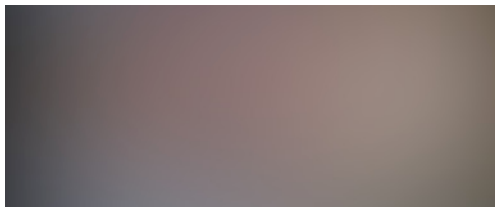
*fig. 116.1*



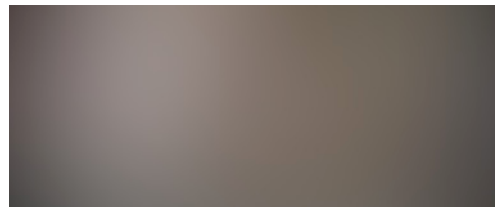
*fig. 116.2*



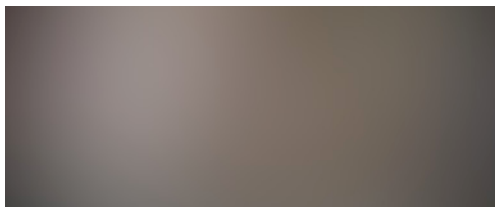
*fig. 116.3*



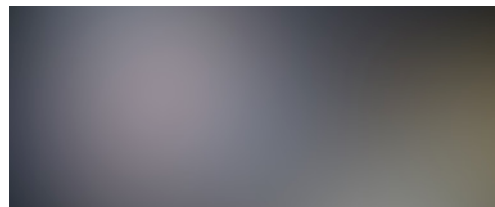
*fig. 117.1*



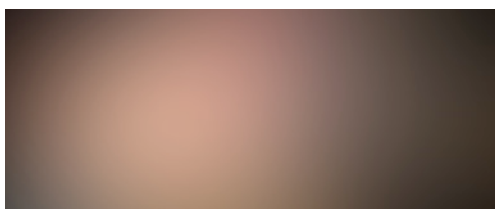
*fig. 117.2*



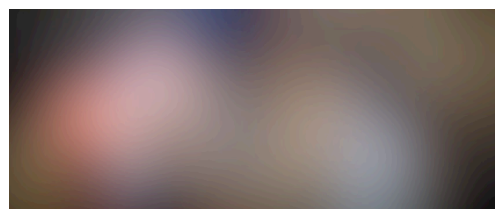
*fig. 117.3*



*fig. 117.4*



*fig. 117.5*



*fig. 117.6*

*fig. 115, 116, 117 : Quelques formes de la transformation super-héroïque.*

*fig. 115 : Spider-Man reprend le principe de l'ellipse supermanienne (Spider-Man).*

*fig. 116 : À la faveur d'un saut dans le vide, un fondu mélange le costume de Kent et celui de Superman (Superman II).*

*fig. 117 : Si la chemise est facilement retirée, qu'en est-il du pantalon ? Superman élude cette question, en utilisant le mélange d'images.*

Nous repérons ainsi quatre types de transitions visibles dans les films, mais souvent hérités de l'animation ou du comic book. Le premier cas provient très directement de la logique graphique de ce dernier, et plus spécifiquement de la case. L'ellipse, qui effectue le passage en l'oblitérant, reste un des moyens favorisés de la transformation, tous médias confondus. Dans ce cas, la caméra suit Clark Kent, en général en pleine course, et par le moyen du *cut*, le retrouve mystérieusement changé, habillé en Superman, sans qu'on sache au juste ce qu'il est advenu du costume et des lunettes de Clark Kent. Ce type de représentation positionne le personnage du côté de la magie. Le *cut* simple est cependant assez rare. Dans d'autres cas, les scénaristes s'en sortent en faisant d'un objet une cabine d'essayage de fortune – même si Clark Kent ne semble pas plus se déshabiller dans ce cas que lorsque le montage est seul responsable de la transition. La question de la transformation se heurte en effet nécessairement à cet écueil : de quoi est fait le costume ? S'agit-il d'un objet, ou le costume de cinéma transporte-t-il avec lui l'aspect purement plastique de sa représentation dans le comic book ?

La question du déshabillage n'est pas anodine, car elle a trait à la masculinité même du personnage. Rappelons que la mascarade qui relie Kent à Superman a vocation à valoriser ce dernier, à présenter un homme amélioré, débarrassé de ses propres angoisses comme de la lourdeur de la représentation sociale (incarnée par le costume). Si les femmes sont souvent représentées dans les films hollywoodiens en train de s'effeuiller (c'est même un sujet favori du cinéma des premiers temps), il n'en va pas de même pour les hommes. Martin Pumphrey<sup>861</sup> analyse en ce sens une série de westerns, dans lesquels la scène de bain, en isolant le torse, produit une autre nudité, acceptable car dissociée d'une mise en spectacle par essence féminisante. De façon plus générale, dans le film de super-héros, les connotations féminines du collant et des gestes qui accompagnent son port sont soit oblitérés, soit tournés en dérision. Seules la première série animée (1941-43) et l'émission de radio (1940-51) évoquent le costume dans sa qualité de vêtement. Dans le premier cas, les dessins animés de Fleischer recourent à un système d'ombres en plus du principe de la cabine d'essayage (*fig. 108*). Ce principe graphique permet d'aller à l'essentiel. On devine des gestes d'enfillement du costume, bien sûr trop rapides pour correspondre à un déshabillage réel – mais c'est là la force du signe graphique par rapport au référent profilmique. L'émission de radio propose de façon similaire ce que nous pourrions appeler une ellipse améliorée, lorsque la voix de Clark Kent s'exclame : "*Vite à présent, quittons ces vêtements...*" ("*Quickly now, out of these*

---

<sup>861</sup> PUMPHREY Martin. "Why Do Cowboys Wear Hats in the Bath? Style Politics for the Older Man". 1996, p. 52.

*clothes...*")<sup>862</sup>. Il faut donc bien se déshabiller pour devenir Superman, mais l'injonction se contente de donner cette indication. Dans le cas de l'émission de radio, la transformation doit trouver un signifiant sonore, et se retrouve du coup prise en charge par l'acteur, qui utilise une voix plus grave pour Superman, et une version plus aiguë pour Kent (allant encore une fois encore dans le sens d'une hyper-masculinisation associée au processus de transformation).

Appliqué aux films, le principe de l'ellipse améliorée s'accommode d'éléments de décor variés, mais qui reprennent souvent l'iconographie mise en place par les comic books, telles les cabines téléphoniques et les *revolving doors* (*Superman*) ; plus tard, l'espace peut ponctuellement s'étendre et prolonger la durée même de "l'ellipse" (un tuyau, dans *Superman III*). Un troisième modèle se détache, plus graphique encore, puisqu'il tient directement du *cartoon*. Nous faisons ici référence au "tourbillon" que Superman peut ponctuellement déclencher, et dont il sort parfaitement vêtu et équipé pour les épreuves qui l'attendent. Le "tourbillon", en tant que moyen de représentation, n'est pas fondamentalement différent de l'ellipse, puisque qu'il oblitère tout autant le lieu de la transformation. Reste le mélange d'image (*fig. 116, 117*), qui établit une continuité plastique d'une identité à l'autre, sur un mode magique. Ces quatre modèles (l'ellipse simple, l'ellipse augmentée, le tourbillon, le mélange d'images) sont convoqués à tour de rôle dans les quatre films et n'ont souvent d'autre rôle que d'amorcer une scène d'Action. Ils emblématisent l'arrivée du héros – en cela, ils sont cohérents avec la scène qui les introduit généralement, où l'on voit Clark Kent déchirer sa chemise, et révéler le logotype ornant la poitrine de Superman.

Dans tous les cas, il manque au spectateur le moyen terme, l'équilibre parfait entre dans les deux personnalités. Ce point où le corps est habité simultanément par deux entités pose un problème de visibilité, le problème de l'entre-deux. En termes de représentation, cette question de l'interstice, de l'espace qui joint Kent et Superman, trouve une résolution dans le morphing. Mais les films de Superman, sans doute par respect de leur référent graphique, n'ont jamais cédé à ce procédé. C'est que l'identité de Superman se tient en réalité là : pas dans la maladresse de Kent, ou dans sa qualité de Juif assimilé, ni dans sa nature de surhomme aux pouvoirs infinis. Le personnage de Superman tient tout entier, narrativement parlant, sur ce point de bascule invisible qui unit deux contraires. Pour que la tension persiste, et avec elle l'équilibre du personnage,

---

<sup>862</sup> *The Making of 'Superman the Movie'*, Iain Johnstone, 1980.



il est nécessaire que l'entre-deux reste invisible, reste le plus fin possible, soit interstitiel. À la fois, le plaisir même du spectateur implique de ressentir la tension, voire une possible conciliation. Superman est tout particulièrement un être de cinéma en cela que tout son paradoxe implique une mise en scène de la pulsion scopique : nous voulons voir ce qui se tient entre les deux personnages. Le mystère du déshabillage implique une tension érotique, alors même que le costume moulant du super-héros ne cache rien de l'anatomie de ses héros. C'est ce motif de la coulisse qui possède un caractère fascinant chez Superman, plutôt que la sculpturalité de l'acteur qui incarne le super-héros. En cela, le film de super-héros diffère radicalement du film d'Action.

Observons ainsi une scène capitale de la franchise, qui ouvre *Superman III*. Là, le spectateur assiste à la déambulation de Clark Kent dans Métropolis. Simultanément, une blonde pulpeuse (l'une des futures acolytes du méchant) distrait les passants et les conducteurs, menant à une série d'accidents en chaîne que Clark Kent va devoir arrêter. Cette séquence relève par ailleurs d'une fluidité rarement atteinte par les représentations de Superman à l'écran. Au niveau de la gestuelle, le héros contamine le *common man*, et réciproquement. Si l'entre-deux reste invisible, les passages sont multiples, de l'héroïsme maladroitement dissimulé (lorsque Kent éteint discrètement une flamme de son super-souffle) à la normalité requalifiée (Kent achète le journal comme tous les citoyens de Métropolis, mais le déchire du fait d'une force mal contrôlée). Face à l'effet "boule de neige" des événements, sur le mode du slapstick, Kent ne peut plus rester lui-même et doit envisager de se transformer complètement. Ce n'est pas ici une cabine téléphonique qui s'offre à lui, mais un photomaton. Physiquement, l'appareil est similaire, et constitue autant un mystère quant à la mobilité qu'il laisse au héros souhaitant se "changer". Alors que Kent se transforme, à nouveau sur le mode de l'ellipse renforcée, le flash se déclenche, et avec lui la promesse de voir ce qui n'a jamais été montré : l'entre-deux parfait entre les deux identités, le point de bascule. Ceci n'échappe pas à un enfant se tenant à proximité de la cabine, qui, sitôt le cliché développé, s'en empare – pour voir. Il n'y a rien à voir cependant : sur les quatre clichés consécutifs qui reproduisent la sérialité de la pellicule, l'entre-deux subsiste, réintroduit *in extremis*. Une première image montre Kent prêt à retirer ses lunettes (fig. 119.5), tandis que la suivante amorce l'emblématique ouverture de la chemise (fig. 119.6). Les troisième et quatrième images présentent Superman en costume, mais n'expliquent pas comme le passage s'est effectué. La question de l'interstice est vite évacuée, lorsque Superman sort de la cabine, et s'empare du cliché. Il s'approprie les deux premières images révélatrices de son identité, et laisse les suivantes à l'enfant ravi. Ce faisant, il déplace la question de l'identité à son endroit

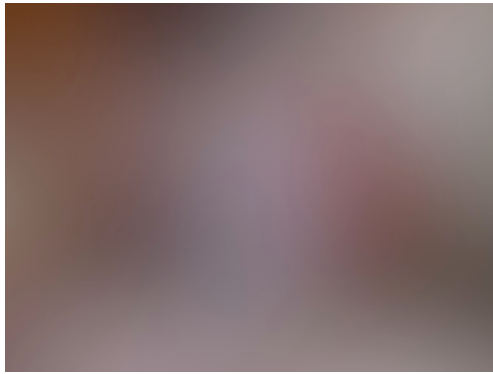
habituel – le fait de savoir *qui* est Superman. Cela, le spectateur le sait déjà, mais l'image qui le préoccupe, celle qui se tient entre des images censées représenter l'entre-deux, celle-là lui est refusée. Le refoulement définitif de l'entre-deux est même exprimé en acte par Superman lui-même, lorsqu'il déchire la bande photographique à l'endroit même où elle échoue à représenter.

Cette scène, réalisée en 1983, appelle un passage célèbre de *The Band Wagon*, réalisé quarante ans plus tôt par Vincente Minnelli. Dans ce film, le personnage interprété par Fred Astaire, Tony Hunter, est un danseur dont la carrière semble faire du surplace. Par deux fois dans le film, deux numéros dansés donnent l'occasion au personnage de contempler sa carrière et de se réappropriier l'espace de la danse qui lui semblait alors fermé. Les deux numéros en question (*By Myself* et *Shine on Your Shoes*) ont été analysés par Stanley Cavell qui voit à l'œuvre, surtout dans le dernier cas, une "*danse de l'identité*" ("*a dance of identity*"<sup>863</sup>). Danseur déchu, Tony Hunter redécouvre les joies du mouvement pur dans un *Amusement Arcade*, où les attractions sont des prétextes à des intermèdes, des interactions, des changements dans le rythme de la danse. Si les premières attractions confirment l'interrogation du personnage (en brandissant des points d'interrogation géants), bientôt Hunter trouve en la personne d'un cireur de chaussures un *alter ego* – et il est significatif que ce dernier soit afro-américain<sup>864</sup>. Astaire, danseur blanc, élucide le mystère de sa propre identité en dansant, et en intégrant une danse qui lui est a priori étrangère. Devenir autre permet ici de se retrouver soi-même. Nous convoquons ici cet exemple car le déroulement de la scène de *Superman III*, sur le mode de la déambulation (dansée, ou peu s'en faut) rappelle directement la scène de *Shine on Your Shoes*.

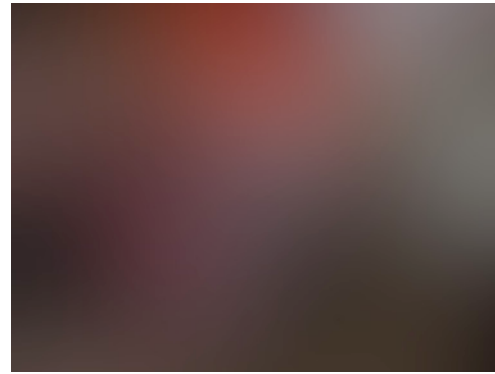
---

<sup>863</sup> CAVELL Stanley. *Philosophy The Day After Tomorrow*. 2005, p. 73.

<sup>864</sup> Certains commentateurs ont pu voir là une énième mise en scène du maître blanc mise en valeur par son subalterne. Cavell prend acte de ces critiques (en citant Michael Rogin) et explique qu'il y voit plutôt la reconnaissance du génie de la danse noire de la part de Fred Astaire, *ibid.*, p. 70-71.



*fig. 118.1*

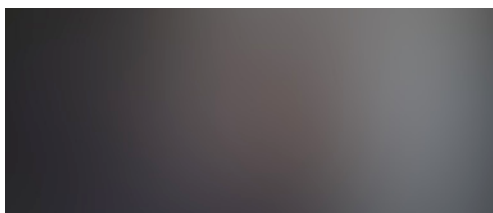


*fig. 118.2*

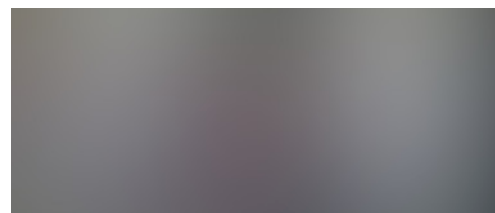
*fig. 118 : Fred Astaire trouve son identité par l'entremise de la danse dans The Band Wagon. Le découpage de cette scène est visible dans les annexes, p. 729-731.*

---

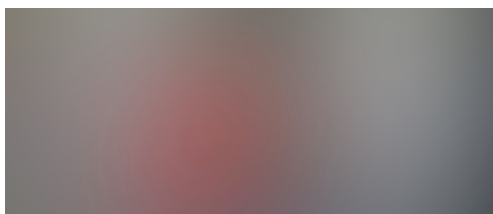
Qui plus est, le photomaton apparaît comme un accessoire de cette recherche de l'identité, dans les deux cas. Chez Astaire, il n'est qu'un des nombreux jeux qui sont ici convoqués, et qui tous donnent des réponses erronées, contestées par la vérité de la danse – en cela, ils participent à cette affirmation de l'identité retrouvée (*fig. 118*). Dans *Superman III*, si danse de l'identité il y a, c'est pour mieux achopper à l'impossible réconciliation entre Clark Kent et son *alter ego*. Pour Cavell, la danse de Fred Astaire revient à posséder son corps *de nouveau*, plutôt qu'à posséder un corps *nouveau* ("not finding a new body but finding his body anew [...] ?<sup>865</sup>").



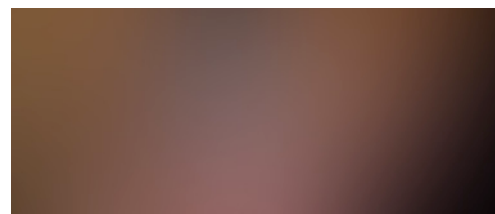
*fig. 119.1*



*fig. 119.2*



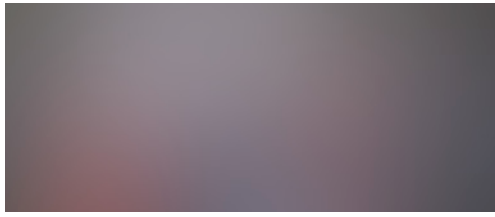
*fig. 119.3*



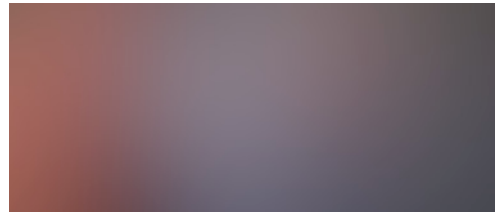
*fig. 119.4*

---

<sup>865</sup> CAVELL Stanley. op. cit., p. 72.



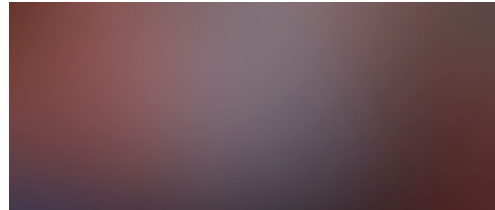
*fig. 119.5*



*fig. 119.6*



*fig. 119.7*



*fig. 119.8*

*fig. 119 : Superman produit sa propre danse de l'identité - la cabine photographique n'éclaircit pas le mystère de l'entre-deux, mais affirme la centralité de cet espace indéfini.*

---

Il y a quelque chose de similaire chez Superman, toujours pris dans le même nœud de contradictions, mais rejouant sans cesse le scénario original où il se découvre, réalise sa propre exceptionnalité – où, en somme, il redevient un héros après s'être oublié.

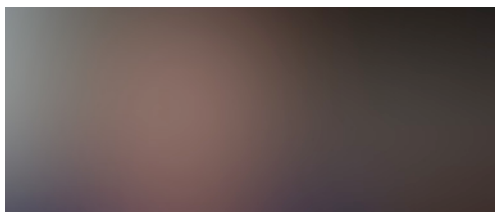
Superman danse – mais cette danse ne célèbre pas l'identité retrouvée, comme dans *The Band Wagon*. Plutôt, elle brouille un peu plus les pistes, réaffirme la solidité des deux avatars et de l'espace ténu qui les relie. Danse, mascarade, dans tous les cas Superman met en scène une performance de l'identité et contredit l'idée selon laquelle seule l'identité féminine est cantonnée à cette expression. Supposée plus stable, l'identité masculine paraît ici d'une grande fluidité – et la danse qui permet le passage renforce cet aspect. En même temps, cette fluidité reste contenue puisque deux rôles seulement sont disponibles – à moins de complexifier cette dualité, comme c'est plus tard le cas dans le même *Superman III*. Contaminé par une kryptonite de synthèse, Superman, comme possédé, devient méchant et utilise ses pouvoirs à des fins de destruction : il déclenche ainsi une marée noire, redresse la tour de Pise, se livre à une sexualité débridée (ou signifiée comme telle) et finit ivre au comptoir d'un bar – dans le miroir duquel il se contemple, sans y trouver d'*alter ego*. La scène du miroir et l'injonction d'un enfant ("Superman ! Tu vas redevenir formidable !"<sup>866</sup>) vont amorcer une crise. Interrompu pendant son vol par une douleur insupportable, Superman se voit obligé de

---

<sup>866</sup> "Superman! You'll be great again!".

regagner la terre ferme, en l'occurrence, dans une décharge. Il faut également noter que le type de décor utilisé ici est très inhabituel dans les films de la franchise *Superman*. Le nombre de lieux est en général assez réduit (Smallville, Metropolis, la Forteresse de la Solitude, le repaire du méchant et quelques éventuels lieux exotiques). Toutefois, il est rare pour le personnage de se retrouver dans des paysages à l'identité si incertaine. Ce terrain vague constitue en somme un lieu interstitiel – alors que Superman tente justement de rétablir cet interstice en récupérant un seul et même corps.

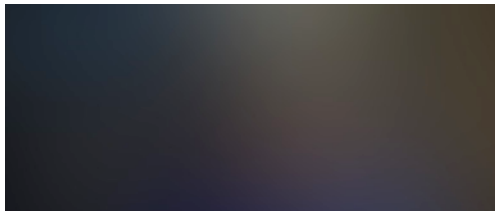
La scène commence véritablement lorsqu'une lumière apparaît sur le front du personnage, et de ce point sort, d'abord transparent, le corps de Clark Kent, habillé de son costume et de ses lunettes (*fig. 120*). Le méchant Superman s'attaque immédiatement à son *alter ego*, et de façon prévisible, domine le combat. Cependant, il peut être observé que Clark Kent semble posséder lui aussi un corps super-héroïque. Lorsqu'il est poussé contre une barrière par Superman, celle-ci se plie sous l'effet de son poids. Plus tard, il prouve qu'il est en possession des mêmes capacités physiques que Superman, mais le combat laisse des traces sur son corps, contrairement à son *alter ego*. Sa veste est brûlée, sa chemise salie, il est décoiffé. Enfin, alors que Superman pense l'avoir dominé, il détruit ses lunettes (*fig. 120.7*) – geste que nous avons souvent rencontré en explorant l'antagonisme rapprochant nerd et *jock*. La formulation de la scène est complexe car ni Superman ni Clark Kent n'expriment ici leur physicalité selon le modèle attendu. Superman pratique une action violente, souvent retorse, rendue manifeste dans les coups bas qu'il utilise pour combattre Clark Kent. Ce dernier possède une apparence tout à fait habituelle, mais s'exprime physiquement d'une manière qui lui est traditionnellement impossible (puisque'il veut garder son identité secrète). Le combat semble même absurde : il y a un corps de trop, mais sa destruction menace l'équilibre du personnage. Pour cette raison, la résolution de la scène est très intéressante. Les deux personnages sont au corps à corps, et Clark Kent domine. Il tente d'étouffer Superman, et, lorsqu'il y parvient, le corps de ce dernier devient transparent puis s'évanouit. La musique triomphante annonce le retour de Superman, et dans un geste bien connu, Clark Kent ouvre sa chemise et révèle l'identité de Superman, signe d'une intégrité retrouvée.



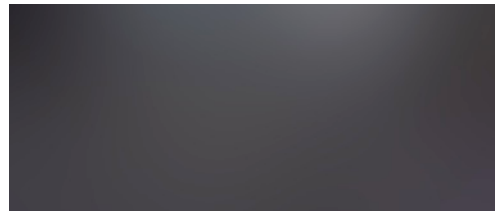
*fig. 120.1*



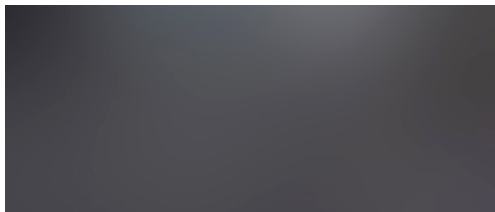
*fig. 120.2*



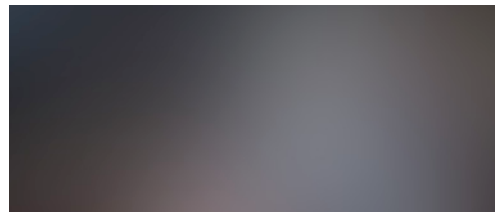
*fig. 120.3*



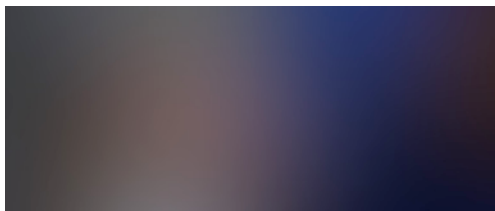
*fig. 120.4*



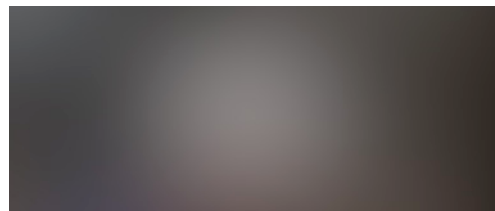
*fig. 120.5*



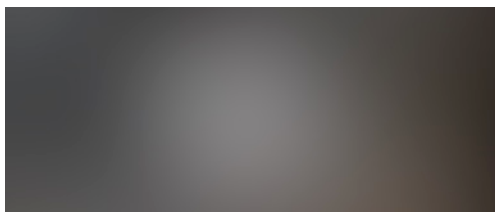
*fig. 120.6*



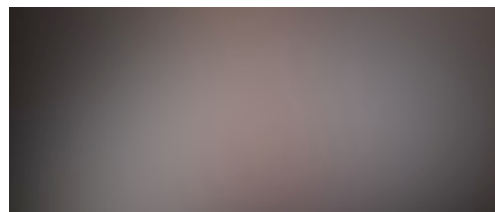
*fig. 120.7*



*fig. 120.8*



*fig. 120.9*



*fig. 120.10*

*fig. 120 : Clark Kent se bat contre Superman dans Superman III ; paradoxalement, il gagne, pour révéler qu'il contient son alter ego.*

---

Il faut alors repenser le déroulement de la scène dans son entier : sorti d'un Superman empoisonné, Clark Kent révèle un autre Superman sous son costume. Il y a là comme un jeu de poupées russes qui s'opère, motif qui se substitue dès lors au symbole connu de la pièce à deux facettes. Les peaux du héros s'empilent et se succèdent, mais sur un mode circulaire, qui garantit le retour du même – en vertu du principe de sérialité, qui exige que l'histoire puisse être reprise là où elle a été laissée. Ce principe de la succession des peaux n'est pas limité au cas de Superman. Rappelons-nous *Spider-Man III*, et l'usage qui est fait dans ce cas du costume noir qui recouvre le costume traditionnel, l'empoisonne avant de prendre possession de son propriétaire. Chez Spider-

Man comme chez Superman, ce ressort narratif permet d'articuler la dualité classique du personnage sur un mode plus complexe, en introduisant un troisième terme. Il y a donc deux types de performance de l'identité, ou de *danses de l'identité*, pour reprendre la terminologie de Stanley Cavell. L'une, incarnée par la scène du photomaton dans *Superman III* (et par le retrait des lunettes dans *Superman*) affirme l'existence d'un espace invisible, insaisissable, existant entre les deux personnalités. Des stratégies visuelles (cabine téléphonique, tourbillon) sont alors mises en place pour rétablir une continuité visuelle dans une action qui repose sur la rupture. Un second type de performance inverse cette logique, et produit, au lieu d'un corps pour deux personnalités, deux corps pour une entité que l'on perçoit du coup comme homogène. Dans les deux cas, le corps héroïque est à la fois tout puissant (capable d'être lui-même, ou radicalement autre), et incapable de réconcilier deux modèles opposés. Condamné à répéter la même gestuelle pour devenir héroïque, Superman existe sur la base d'un corps contradictoire, empêché en même temps que sans entraves.

## 2.3 Au-delà de Superman : la possibilité du morphing

Si nous avons beaucoup parlé de celui qui est considéré comme le premier super-héros, il ne faut pas oublier qu'il n'est pas le seul à pratiquer la transformation, au prétexte d'une double identité. L'excuse, ou la justification de la protection des proches est récurrente dans les récits de comic books, qui proposent à partir de ce postulat une variété de héros masqués. L'originalité de Superman, dans ce cadre plus large, est qu'il ne possède pas de masque à proprement parler – mais nous avons vu quelles stratégies reproduisent une forme de "masquage". Chez les autres héros masqués, la transformation prend un tour tout différent. Chez Batman, elle n'est pas problématique en soi, car le héros ne possède pas de super-pouvoirs : son habillement reprend en général les codes du film d'Action qui fragmentent le corps et le résument à une boucle, une ceinture, une botte (ce procédé est récurrent dans les actioners, nous l'avons vu). Chez Spider-Man, la transformation pose également moins problème, puisqu'elle est référencée, et emprunte à Superman le trope de la chemise déchirée.

Dans les films ou dans le comic book *Spider-Man*, les personnages et même le récit en tant que tel sont tout à fait conscients de réécrire une histoire déjà racontée. La dualité qui anime le personnage de Spider-Man hérite clairement du modèle

supermanien. Les clins d'œil sont nombreux : visuellement, la chemise déchirée fait donc retour, et parfois, le personnage est même cité<sup>867</sup>. Il semble ainsi que, des héros costumés, Superman pose le rapport le plus problématique à la transformation. Néanmoins, des points communs existent entre ces trois personnages : à chaque fois, le costume (dont nous reparlerons) "active" la transformation, sert directement à engager la performance dont résulte la nouvelle identité. Dans le cas des héros monstrueux, la transformation possède un sens tout différent, puisque c'est le corps entier qui mute, sans qu'il y ait besoin de médiation : la schize est donc vécue dans la chair même. Corps costumés et corps monstrueux se rejoignent cependant, dans la mesure où ils appartiennent à la même tradition historique du cirque ; les uns se rapprochent des acrobates et autres magiciens, tandis que les autres évoquent les "freaks" exhibés au regard du public.

### 2.3.1 ASPECTS TECHNIQUES DU MORPHING

La transformation fluide d'une identité à l'autre constitue un problème de représentation qui a occupé le cinéma depuis ses débuts. Pensons à nouveau au *Dr. Jekyll et Mister Hyde* réalisé par Rouben Mamoulian en 1931 : pour présenter de façon fluide la transformation du docteur en son double monstrueux, le dispositif technique envisagé visait à rendre compte d'un *morphing*, c'est-à-dire d'une transformation continue d'un avatar à un autre. Le spectateur voyait alors ce passage s'accomplir, dans les limites des effets spéciaux alors praticables : une série de fondus effectuait dans ce cas la transition entre différentes étapes, aidée par l'usage de filtres colorés, et des différents maquillages de l'acteur, présentant chacun un état intermédiaire dans la transformation. Il va de soi qu'avec les effets numériques, le *morphing* a atteint depuis une continuité parfaite en apparences. Mark J. P. Wolf, dans un ouvrage consacré au *morphing*, rappelle l'histoire de cette technique. Il indique qu'historiquement, le procédé a existé dès l'invention du cinéma, mais du côté de l'animation (par exemple dans *Fantasmagorie*, d'Émile Cohl, en 1908<sup>868</sup>). Il a fallu attendre les années 80 pour que les *morphings* filmiques possèdent une

---

<sup>867</sup> Dans *Spider-Man* (2002), Aunt May essaie de convaincre Peter Parker d'être moins dur avec lui-même, en ces termes : "Tu n'es pas Superman, tu sais" ("You're not Superman, you know"). Cette expression commune prend dans ce contexte plusieurs significations : il permet d'ironiser sur l'ignorance de la vieille dame, qui ne suspecte pas la double vie de son neveu ; mais également d'insister sur la différence légendaire qui existe entre les deux personnages (Peter Parker étant plus humain, plus orgueilleux, plus prompt à céder à ses émotions...).

<sup>868</sup> WOLF Mark J. P. "A Brief History of Morphing". 2000, p. 89-91.



apparence de perfection, ou au moins de continuité. Dans l'histoire du procédé, les corps métalliques de *Terminator II* sont généralement considérés comme un des premiers accomplissements en ce sens. Le morphing, dans ses formes primitives, conservait la question de l'entre-deux. L'illusion d'une transformation fluide était en effet produite en multipliant les états intermédiaires de l'objet à transformer, par des prouesses de maquillage, ou grâce à des procédés mécaniques (*The Thing*, *Wolfman*). Vivian Sobchack note que cette contrainte n'est pas sans conséquences sur la réception des images. À propos de *Wolfman*, elle écrit :

*[...] bien que nous puissions être transportés par les transgressions du film d'horreur, qui brisent les principes physiques familiers de notre monde, en tant que spectateurs, nous sommes aussi conscients que les transformations qui se déploient devant nous sont marquées par des sauts temporels - durant lesquels l'acteur Lon Charney Jr. était rendu plus ou moins lupin et hirsute, durant des heures de préparation, de maquillage, et de tournage image par image, à l'abri de notre regard*<sup>869</sup>.

En effet, moins la transformation est fluide, plus le spectateur notera l'effort de l'acteur. Tout morphing, fluide ou non, repose sur la fabrication d'image-clés, autrement dit d'états intermédiaires, qui doivent être connectés entre eux. Depuis l'apparition des effets numériques, ces états sont le résultat d'un calcul informatique, et plus d'une technique de maquillage associée au montage et disparaissent donc au niveau de la perception, puisque le parcours s'effectue de façon fluide. Plus loin, Vivian Sobchack se penche sur l'expérience physique du spectateur placé face à une scène de morphing :

*[...] le morphing nous place devant une représentation de l'Être qui est intellectuellement parlant familière, mais étrange au niveau de l'expérience. Il fait appel à la part en nous qui échappe à la perception du soi, et s'inscrit dans ce flux mouvant qu'est le devenir de l'Être - c'est-à-dire nos corps, qui, au niveau cellulaire, présentent continuellement des transformations rapides de la matière dans le temps et dans*

---

<sup>869</sup> "[...] although we may be thrilled by the horror film's transgression of the physical laws according to which we as human spectators live, we are also aware that the metamorphosis represented before us is visibly marked by temporal gaps - during which, exempt from our sight and enduring hours of make-up and stop-and-go filming, the physical body of the actor Lon Charney Jr. was being made more or less lupine and hirsute", in SOBCHACK Vivian. "At the Still Point of the Turning World. Meta-Morphing and Meta-Stasis". op. cit., p. 133.

*l'espace : il s'agit aussi toujours d'un oxymore, d'un paradoxe, d'un objet métaphysique*<sup>870</sup>.

Autrement dit, la question de l'entre-deux est évacuée car elle est prise en charge techniquement. Le corps tend fréquemment à disparaître dans ce type de mise en place. Les possibilités techniques ont ici permis de penser un nouveau de personnage, libéré de toute chair, confinant à l'informe. C'est le cas du T-1000, fondu lors de la scène finale dans un creuset de métal, rendu à la matière pure ; Vivian Sobchack en trouve également un exemple dans le téléfilm *Star Trek: Deep Space Nine*, où le personnage d'Odo, matière gélatineuse sans forme précise, doit être contenu dans un seau, mais peut prendre toutes les apparences qu'il souhaite. Sobchack commente tout particulièrement des occurrences de morphing perpétuel, qui s'appliquent à des personnages changeant constamment de forme, voire n'ayant pas de forme précise de référence (le T-1000, Odo). Le cas de Hulk, sur lequel nous allons nous attarder, est particulier puisqu'il n'engage que deux états, et éventuellement un état intermédiaire, une forme d'entre-deux (bien entendu différent du cas de Superman).

### **2.3.2 UN CAS DE MORPHING APPLIQUÉ AUX SUPER-HÉROS : DEUX VERSIONS DE HULK**

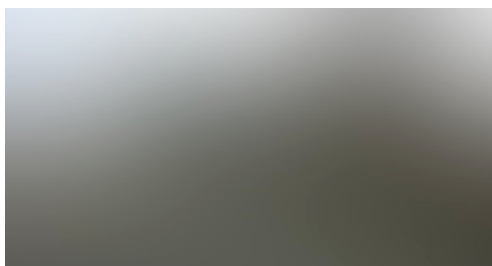
Si le morphing est fréquent au cinéma, il n'est pas aussi utilisé qu'on pourrait s'y attendre dans les films de super-héros, car beaucoup d'entre d'eux atteignent encore un état super-héroïque du corps par le biais du costume. À l'opposé de ces corps appareillés, nous avons retenu trois personnages de mutants : Spider-Man, Hulk, et la Chose (issue du groupe des Quatre Fantastiques). Sur le plan structurel, leurs histoires sont absolument similaires. Tous étaient des citoyens normaux (respectivement nommés Peter Parker, Bruce Banner et Ben Grimm) avant d'être exposés à un contaminant. Peter Parker a été piqué par une araignée mutante, qui lui a transmis une partie de son code génétique ; Bruce Banner a été exposé aux rayons gamma, lors d'une expérience scientifique ; enfin, Ben Grimm a été exposé à des rayons cosmiques lors d'une expédition spatiale. Cependant, Spider-Man ne mute qu'intérieurement, et son apparence physique reste

---

<sup>870</sup> "[...]the morph confronts us with a representation of Being that is intellectually familiar yet experientially uncanny. It calls to the part of us that escapes our perceived sense of our "selves" and partakes in the flux and ceaseless becomings of Being - that is, our bodies at the cellular level ceaselessly forming visible representation of quick and easy transformations of matter in time and space: it is always also an oxymoron, a paradox, a metaphysical object", *ibid.*, p. 136.

globalement inchangée. Quant à Ben Grimm / La Chose, il est affecté par la mutation une seule fois, et celle-ci devient permanente (à l'exception de scénarios particuliers jouant sur cet aspect). Seul le personnage de Hulk repose sur une transformation répétée, aussi systématique que celles des super-héros costumés. Cette mutation implique nécessairement une forme de *morphing* pour se produire, ce qui génère un rapport très différent à la double identité.

Bruce Banner possède donc une apparence humaine, au quotidien ; mais il suffit qu'il se mette en colère pour que son *alter ego*, Hulk, un être sauvage et primitif, prenne le dessus (fig. 121).



*fig. 121.1*



*fig. 121.2*

*fig. 121 : Hulk, un personnage sauvage et destructeur (ici dans la version d'Ang Lee).*

---

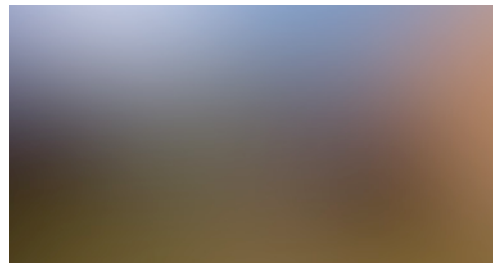
La transformation est multiple : sa peau prend une couleur verte, son visage devient monstrueux. Physiquement, le personnage change complètement d'échelle, ce qui occasionne le déchirement total des vêtements, pour ne laisser que l'emblématique pantalon. Bien que plus radicale, cette transformation se rapproche un peu du feuilletage supermanien : le super-héros se cache en dessous de l'homme normal, à fleur de peau – ceci est encore plus vrai de Bruce Banner qui ne peut, du coup, se mettre en colère sans risquer de voir surgir la bête affreuse. À l'origine conçu par Stan Lee et Jack Kirby, Bruce Banner est un scientifique qui effectue des recherches sur les rayons gamma. Les différentes réécritures varient selon les supports (comic book, série télévisée, film) mais dans tous les cas, Bruce Banner est plutôt caractérisé comme un nerd (bien que son physique ne soit pas repoussant). Il se présente généralement comme un scientifique timide passionné par sa recherche. Toutefois, les deux versions cinématographiques (datant respectivement de 2003 et 2008) du récit proposent des interprétations radicalement différentes du personnage. Revenons toutefois brièvement au comic book. À sa sortie en 1962, Hulk n'a pas connu un succès immédiat. La série qui lui était consacrée a été rapidement annulée, et le personnage a été du coup recyclé dans des épisodes des *Quatre Fantastiques*, avant de s'imposer quelques années plus tard dans

une nouvelle formule (dans *Tales to Astonish* #92, en 1964)<sup>871</sup>. Stan Lee reconnaît s'être largement inspiré de Frankenstein pour créer Hulk<sup>872</sup>. Dans les premiers fascicules qui lui sont consacrés, le personnage présente une peau grisâtre. Cette teinte a été choisie à l'origine par Lee qui ne souhaitait pas donner de caractérisation ethnique au personnage. Cependant, ce gris mit en difficulté le coloriste Stan Goldberg : la teinte virait systématiquement au vert à l'impression. Stan Lee, observant ce problème, décida que Hulk conserverait cette couleur et la revendiquerait.

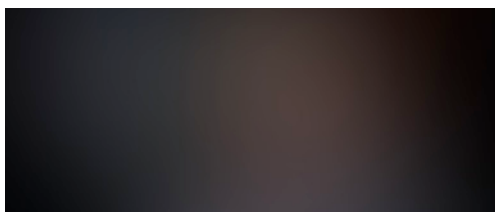
Les aspects fondamentaux du personnage persistent dans les films respectifs de Ang Lee (*Hulk* en 2003) et Leterrier (*The Incredible Hulk*, en 2008). Dans la première version, Eric Bana incarne le personnage de Bruce Banner (*fig. 122.1, 122.2*).



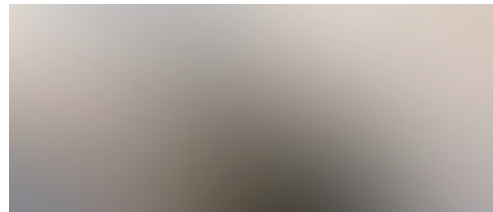
*fig. 122.1*



*fig. 122.2*



*fig. 122.3*



*fig. 122.4*

*fig. 122 : Deux lectures du personnage de Hulk.*

*fig. 122.1 et 122.2 : De Bruce Banner à son alter ego sauvage : les deux visages du personnage principal dans Hulk (version d'Ang Lee).*

*fig. 122.3 et 122.4 : La version de Louis Leterrier accentue encore davantage le caractère sauvage, animal, de Hulk.*

Le film commence en réalité en présentant Bruce Banner père, un scientifique obsédé par sa recherche, bridé par les dirigeants de l'armée pour laquelle il travaille. Excédé par les limites qui lui sont imposées, il finit par s'inoculer le produit de sa recherche. Le sérum provoque des mutations de son ADN, qui sont logiquement transmises à son premier né. Lorsqu'il est découvert, il devient fou, et dans un accès de rage, tue sa femme sous les

<sup>871</sup> DEFALCO Tom. *Hulk. L'encyclopédie du titan vert*. 2003, p. 28.

<sup>872</sup> Ibid., p. 7.

yeux de son fils Bruce. Ce dernier refoule ce souvenir douloureux et poursuit son enfance dans une famille d'accueil. Devenu adulte, il poursuit sans le savoir la recherche de son père biologique, dont il ignore tout. Il travaille dans un laboratoire avec Betty Ross (Jennifer Connelly), la fille du général même qui s'était opposé à la recherche de Bruce Banner père. Betty et Bruce viennent de se séparer lorsque l'histoire commence. L'incapacité de Bruce à vouloir se confronter à son passé constitue une des raisons de la séparation. Lors d'un accident au laboratoire, le canon à rayons gamma sur lequel Bruce et son équipe travaillent est activé. Pour protéger son collègue, Bruce se place devant le canon et son corps absorbe les rayons. À la surprise générale, il survit à cet accident, et semble même en meilleure santé. Bruce ignore que les rayons gamma se sont combinés à la mutation transmise par son père. Au même moment, le père de Bruce, sorti de prison, reprend contact avec ce dernier pour lui donner des indices sur sa nouvelle nature. Bruce se transforme une première fois en Hulk dans son laboratoire, qu'il détruit méthodiquement. La seconde fois, il se transforme alors que Betty est menacée par des chiens mutants, fabriqués par Bruce Banner père. Betty contacte son père, le général Ross, persuadée que celui-ci aidera Bruce. Isolé dans une base militaire, Bruce / Hulk est soumis à des tests, mais finit par s'échapper, sous sa forme monstrueuse. La dernière partie du film présente la traque dont Bruce est l'objet, et l'escalade qui fait suite entre la colère du père de Betty et la colère proportionnelle de Hulk. Seule Betty, qui s'adresse à lui en utilisant le nom de "Bruce", même lorsqu'il possède sa forme mutante, parvient à le contenir. Le film indique, en guise d'épilogue, une possible domestication du pouvoir de Bruce. Il paraît s'être réfugié dans une jungle sud-américaine, où il protège les faibles de leurs oppresseurs.

L'articulation du film de Louis Leterrier au film précédent mérite d'être commentée. En effet, le film d'Ang Lee a connu un relatif échec au box office. De tels résultats incitent en général les studios à produire un *reboot*, pour faire table rase de l'épisode manqué et refonder un nouveau récit. C'est en partie ce qui se produit ici, puisque le choix d'Edward Norton pour incarner Bruce Banner constitue un écart radical vis-à-vis de la première incarnation proposée par Eric Bana (*fig.* 122.3, 122.4). D'un autre côté, le spectateur pourrait croire à une forme de continuité puisque le film commence par introduire un Bruce Banner fuyard, se cachant dans les *favelas* brésiliennes. Cette apparente continuité est cependant réajustée, puisqu'un prologue propose une relecture des événements fondateurs du mythe de Hulk. Dans cette version, Banner s'expose volontairement aux rayons gamma, persuadé que son invention est au point. Il s'agit là d'une différence d'importance, car c'est ici un acte de vanité qui préside à la mutation, tandis que la

première version posait un acte héroïque (sauver son collègue) à l'origine du drame. Le film s'ouvre sur la nouvelle vie de Bruce Banner, employé d'une fabrique de sodas au Brésil. Lorsqu'il ne travaille pas, Bruce s'emploie à contrôler ses émotions par la respiration et la relaxation. Il communique également avec un mystérieux "Mr. Blue" qui cherche avec lui un possible remède à sa condition. Repéré par le père de Betty suite à un accident à la fabrique de soda, Bruce doit fuir. Il est pris en chasse par une équipe de militaires menée par Blonsky (Tim Roth), un soldat russe qui est immédiatement fasciné par le pouvoir de Hulk. Dans cette version, il est indiqué que le père de Betty supervisait les expériences de Banner avant son accident, décidé à détourner celles-ci à des fins militaires. Toujours propriétaire de cette technologie, il propose à Blonsky de recourir à des injections pour affronter Hulk. La majorité du film prend dès lors la forme d'une traque. Bruce retrouve Betty (Liv Tyler), qui l'accompagne à New York pour retrouver Mr. Blue. Celui-ci se révèle être un scientifique peu scrupuleux, lui aussi fasciné par le pouvoir de Bruce. Il tente cependant de lui injecter un vaccin pour le guérir. Bruce Banner est alors rattrapé par l'armée et le colonel Ross, qui le capture. Blonsky profite de la confusion générale et demande à Mr. Blue de lui injecter un échantillon du sang de Hulk, récupéré pendant la tentative de soin. L'expérience produit une mutation inattendue : Blonsky perd sa forme humaine et devient un être reptilien de taille colossale. Le colonel Ross est mis face à son erreur, et n'a d'autre choix que de libérer Bruce Banner. Le film se conclut sur la bataille sans merci livrée par les deux créatures. Bruce triomphe enfin, et "calmé" par Betty, il parvient à toucher tendrement le visage de celle-ci, et à articuler son prénom. La dernière image du film présente Banner en train d'effectuer une séance de relaxation. Son cœur, au lieu de ralentir, s'accélère : le personnage révèle des yeux verts et un sourire triomphant qui évoque, comme dans le premier film, l'accession à une forme de maîtrise de l'*alter ego* Hulk.

### 2.3.3 UNE FORMULATION DE L'EXCÈS

La couleur verte, emblématique du personnage, est omniprésente dans les deux films, où elle constitue la base d'un motif obsessionnel. C'est bien sûr la couleur du monstre, qui envahit d'abord les yeux de Bruce Banner avant que celui-ci ne se transforme. Plus largement, c'est la couleur du sérum qui a contaminé Bruce dans la version d'Ang Lee, de l'explosion qui rase le laboratoire de Bruce Banner père dans le même film. Dans la version de Louis Leterrier, Banner travaille dans une fabrique de boissons énergétiques, un liquide d'un vert flamboyant. Enfin, si les deux films s'ouvrent

sur les représentations oniriques d'expériences scientifiques (croisant les visions d'éprouvettes, de chromosomes et de lames vues sous la lentille du microscope), ils reprennent tous deux le motif de la forêt, ou à tout le moins celui de l'arbre. Chez Ang Lee, on voit Bruce se réfugier dans les forêts sud-américaines, tandis que sa compagne Betty semble le chercher du regard dans les arbres qu'elle observe par la fenêtre. Il s'agit plus que d'un simple motif graphique. Symboliquement, ce vert signifie l'altérité radicale, et, paradoxalement, l'anti-naturalité de Hulk. C'est là toute la contradiction qui anime le personnage : il est en même temps un concentré de primitivisme, l'expression d'une physicalité brute, mais aussi le produit d'une expérience contre-nature, d'un excès de technicisme humain. On retrouve dans le récit de Hulk une critique de la vanité humaine : la recherche menée par Bruce Banner a pour but d'augmenter la force de l'homme (version de 2008) ou sa capacité à se régénérer (version de 2003). Ce vert extrême concentre donc deux points caractéristiques apparemment incompatibles : un excès de nature combiné à un excès de technicité. En effet, là où Superman combine excès (son versant super-héroïque) et déficit (le pan de Clark Kent), Hulk n'existe que dans des aspects superlatifs.

Les deux films reprennent donc la mythologie fondamentale du personnage, et ne créent pas d'écarts importants avec le récit de référence. Cependant, ces deux versions sont très différentes l'une de l'autre, et incarnent des partis-pris opposés quant au personnage de Hulk. Celui-ci pose en effet un problème au niveau de son héroïsation : les traits qui sont les siens sont traditionnellement anti-héroïques. Son aspect sauvage, inarticulé (Hulk est en deçà du langage, il grogne plus souvent qu'il ne parle), et son changement radical d'aspect correspondent à des caractéristiques plus souvent associées aux méchants. Lisa Purse, dans un article consacré au corps digital dans le film d'action contemporain, explique que les mutations représentées par le *morphing* ont été plus souvent associées aux méchants dans les années 2000, dans des films tels que *The Lord of the Rings*, *Constantine* ou encore *Elektra*. Elle explique ainsi :

*[...] l'effet produit par ce type de représentation revient à localiser l'héroïsme et la vertu uniquement dans les corps qui gardent et présentent une forme intègre. Le corps profilmique est l'incarnation la plus effective d'une telle intégrité ; il est perçu comme réel dans la*

*plupart des circonstances et "garantit" que les activités physiques vues sur l'écran possèdent encore une relation avec le monde réel<sup>873</sup>.*

Gianni Haver et Michael Meyer lui font écho lorsqu'ils associent leur diagnostic à la création même de Hulk dans les années 60 : *"on se trouve avec ce personnage face à une nouveauté : le corps exagéré jusqu'à la déformation n'est plus la seule spécificité des supervillains<sup>874</sup>".* Dans cette perspective, le corps mouvant correspond à une moralité qui peut l'être tout autant : ce qui change est instable, donc suspect.

Comment Hulk peut-il dès lors être considéré comme héroïque ? Les deux films travaillent à contrebalancer l'instabilité suggérée par le *morphing*, et par l'origine même de la transformation, la colère incontrôlée du personnage. Dans la version de Lee, le personnage est placé au sein d'une problématique œdipienne qui explique ses états psychologiques, et donc sa colère. Dans le premier *Hulk*, le père de Bruce est le coupable, un état de fait renforcé par la présence parallèle du père de Betty, tout aussi brutal et aveuglé par son propre dessein (faire de Hulk une arme pour l'armée américaine). Ce motif du mauvais père dédouane le héros de ses aspects les plus violents. Bruce est du coup décrit comme la victime d'une colère dont il n'est au fond pas propriétaire. Le fait que Bruce Banner père ait transmis *biologiquement* sa mutation à son fils achève de séparer plus complètement corps et esprit. Bruce est le fils de son père sur le plan du corps seulement : sa psyché, certes torturée par le trauma originel (la mort de la mère), est prise en charge par Betty qui l'encourage à maîtriser sa colère. Cette séparation corps / esprit est clairement indiquée par le récit, lors d'une confrontation finale entre le père et le fils. Bruce père annonce alors : *"Je suis venu ici pour voir mon fils... mon vrai fils... celui qui est à l'intérieur...Tu n'es rien qu'une coquille superficielle !<sup>875</sup>".* Si Hulk est bien différent de Superman, nous retrouvons ici une problématique récurrente chez tous les personnages possédant une double identité. Il importe en effet de savoir, pour les personnages comme pour le spectateur, quelle identité est la plus authentique, qui de Hulk ou de Bruce contient l'autre. Le terme de *"shell"* (coquille) est intéressant car il réintroduit l'idée

---

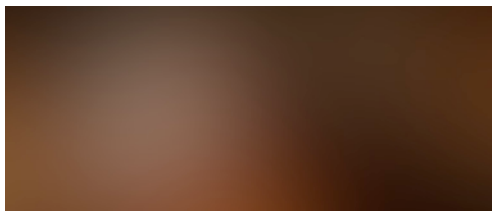
<sup>873</sup> "[...] the effect of this type of representation is to locate heroism and virtue only in bodies that retain and display their own integrity of form. The pro-filmic body is the most effective embodiment of such visual integrity; it appears perceptually real in almost all circumstances and operates to "guarantee" that the physical exertions displayed on screen have at least a correlative in the real world", in PURSE Lisa. *Digital Heroes in Contemporary Hollywood: Exertion, Identification and the Virtual Action Body. Film Criticism*, 2007, p. 16.

<sup>874</sup> HAVER Gianni, MEYER Michael. "Du papier au pixel : les balancements intermédiaires du corps super héroïque". 2009, p. 165.

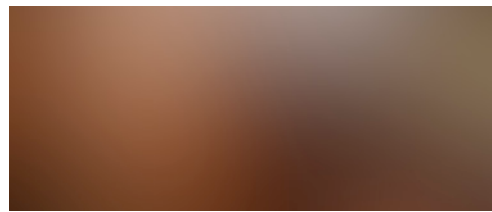
<sup>875</sup> "I came here to see my son... my real son... the one inside of you...You're nothing but a superficial shell!".



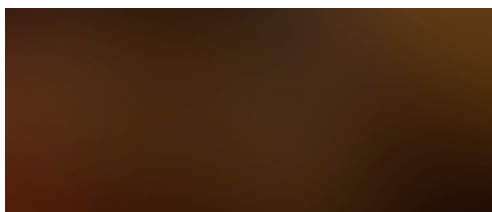
d'un feuilletage infini, de l'identité du héros comme pellicule, qui s'efface pour laisser apparaître le double super-héroïque. La stratégie d'héroïsation de Hulk est similaire dans la version de Leterrier. Pour apparaître comme un héros, Hulk doit être placé face à plus monstrueux que lui. Hulk est trop hors-échelle pour sembler humain : The Abomination (incarnation horrifique de Blonsky) sera donc plus grand que lui. Hulk possède également des traits animaux, de bête sauvage : son ennemi habite un corps reptilien et possède une tête de lézard – tandis que les traits de Hulk sont encore anthropomorphes.



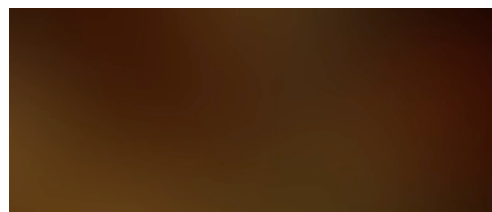
*fig. 123.1*



*fig. 123.2*



*fig. 123.3*



*fig. 123.4*

*fig. 123 : Hulk est humanisé par le face-à-face avec The Abomination, qui incarne une animalité plus radicale encore (dans la version de Louis Leterrier).*

---

Enfin, la relation entre Betty et Hulk, capitale dans les deux films, connaît des formulations proches. À chaque fois, le personnage féminin permet aussi de compenser la monstruosité du héros. Dans les deux récits, le spectateur voit fréquemment Bruce se regarder dans le miroir, sans y trouver de réponse – ou alors, c'est sur le mode du cauchemar (dans le premier film, Bruce rêve que son reflet est l'image de Hulk, qui brise le miroir pour venir l'étrangler). Cette rencontre entre Banner et son reflet débouche systématiquement sur une impasse : le personnage s'y voit mais sait que cette image lui ment, car une altérité coexiste avec lui. Parfois, c'est Hulk lui-même qui cherche sa propre image à la surface d'un cours d'eau, tel un Narcisse difforme : il ne trouve pas plus de réponses dans l'image qui lui est renvoyée. Pour cette raison, la relation qui unit Bruce Banner au personnage féminin a la fonction de substituer un autre reflet à celui, potentiellement inquiétant, que lui propose sa propre image. Hulk offre alors une dynamique du regard bien différente de la passivité relevée et critiquée par les auteurs

féministes. Ce n'est pas ici l'homme qui domine la femme en la regardant, puisque c'est son corps, touché par la monstruosité, qui est donné en pâture au regard d'une femme tout d'abord impuissante. Les deux films évoquent ainsi fortement *The Fly* où déjà, le corps masculin et sa dégénérescence étaient donnés en spectacle à la compagne du protagoniste. Là, la transformation, quoique unique, relevait également d'une animalisation du corps. Ce regard de la femme dans lequel le héros cherche une autre image que celle du monstre est mis en relief par le choix des actrices, qui toutes deux possèdent des yeux bleus, dont la couleur est accentuée par un traitement contrasté de l'image. Ce regard "naturel" est opposé au regard vert de Banner, il le compense et le neutralise en se substituant à la menace potentielle de l'*alter ego*.

#### 2.3.4 DEUX FORMULATIONS ANTAGONISTES DE L'HÉROÏSME EXCESSIF

L'héroïsation par comparaison et l'usage d'un chromatisme fondé sur une dominante verte apparaissent comme les points communs principaux entre les deux versions de *Hulk*, par ailleurs très rapprochées dans le temps. Cependant, leurs représentations respectives du corps héroïque, quoique monstrueux, diffèrent grandement. La version d'Ang Lee se veut plus éclectique, presque psychédélique par certains aspects, même si elle n'atteint pas les excès du *Batman & Robin* de Schumacher (1997). Plastiquement, le film relève en effet d'une adaptation plus "pop" : le vert arboré par Hulk est éclatant, et ses expressions, plutôt humaines, le rapprochent d'un personnage de *cartoon*. Les aspects les plus graphiques du comic book sont également réinjectés dans le film. Au niveau de la matière même du film, ce rapprochement est manifeste. Ang Lee utilise le split screen à de nombreuses reprises, tantôt de façon conventionnelle (pour représenter la conversation de deux personnages au téléphone) tantôt d'une manière qui rappelle la case du comic book (pour montrer le regardant et les regardés dans plusieurs fractions du plan). Ces split-screens sont d'ailleurs mobiles : élastiques, ils disparaissent dans un coin de l'image pour amener une autre représentation fractionnée de l'action. Ang Lee recourt même une fois à un procédé original qui consiste pour la caméra (fictive<sup>876</sup>) à s'éloigner du split-screen pour laisser entrevoir un paysage de fragments – le spectateur retrouve alors la page comme unité

---

<sup>876</sup> Toutes les images mobiles ont bien entendu été filmées par une caméra "réelle", mais ont ensuite été montées dans un logiciel de création numérique pour former un seul espace sur lequel une caméra, fictive celle-ci, se promène.

narrative, combinée à celle, plus attendue, du plan. Enfin, l'accent est mis dans cette version sur les aspects psychologiques du personnage de Bruce Banner. Dans ce traitement du récit, Hulk est d'abord vu comme le résultat d'une fêlure à l'endroit du père – l'accident dans le laboratoire n'étant au fond qu'un accélérateur, qui permet cependant de spécifier la nature fondamentalement bonne de Bruce (il se sacrifie pour sauver son collègue).

Les choix d'Eric Bana et de l'avatar numérique qui gère sa transformation déterminent la visibilité de Hulk en tant que héros. Physiquement, sans être imposant ou très musclé, Bana possède une forme de poids, voire même une bonhomie qui facilite son passage vers l'*alter ego* Hulk<sup>877</sup>. Le film *Hulk* se situe assez tôt dans sa carrière, si bien que Bana n'amène pas de persona très définie – son casting se révèle à cet égard plutôt typique des choix opérés par les producteurs de films de super-héros. Il ne possède pas non plus un corps de nerd avec lequel le physique de Hulk viendrait contraster. Seule la remarque d'un personnage secondaire le qualifie dans ce sens : "*Tu as l'air d'un gros nerd, même à côté d'autres scientifiques*"<sup>878</sup>. Ang Lee a fait le choix d'utiliser le visage de l'acteur pour humaniser la créature potentiellement menaçante qu'est Hulk. Ainsi, l'avatar numérique qui relaie Bana lors des séquences d'action possède un visage en complète correspondance avec celui de l'acteur. Dans les films de super-héros, le passage du corps de l'acteur à sa version digitale pose en effet problème. Le moment où le corps est le plus héroïque est celui d'une disparation totale du corps de l'acteur comme référent profilmique. C'est le cas dans *Spider-Man*, où le corps de Tobey Maguire s'éclipse dans les séquences d'action pure. Lisa Purse note, concernant ce cas précis, que la transition s'effectue cependant d'un corps à l'autre par le montage, et tout simplement par les proportions communes entre les deux versions du même corps fictif. Dans le cas de Hulk, l'auteur voit plutôt dans le morphing la réaffirmation accidentelle d'une rupture entre l'acteur et son avatar<sup>879</sup>. Nous reviendrons sur cette relation entre le corps numérique et

---

<sup>877</sup> Australien, Bana a gagné en notoriété grâce à *Chopper* (2000), un biopic sur le chef de gang australien Chopper Read. Ridley Scott l'a ensuite choisi pour *Black Hawk Dawn* (2001). Eric Bana s'est illustré dans ces deux films comme physiquement très versatile, capable de prendre un poids conséquent pour *Chopper*, puis de perdre ce poids et de se muscler pour incarner un rôle de militaire dans le film de Ridley Scott. Après *Hulk*, l'acteur a joué dans *Troy*, où il incarnait le prince Hector. Ce dernier rôle est marqué par une exhibition du muscle sali par la poussière et la sueur, conformément à l'esthétique du péplum contemporain (*Troy*, 300).

<sup>878</sup> "*You look like a massive nerd, even around other scientists*".

<sup>879</sup> Lisa Purse évoque ainsi ce problème : "*Bruce Banner et Hulk forment les deux facettes d'une même personne sur le plan narratif, mais les moments de transformation qui pourraient relier les deux corps travaillent sur le plan visuel à les séparer de manière explicite, en instaurant une opposition de type*

le corps de l'acteur. Il faut également noter que le corps de Hulk pose de véritables problèmes techniques : entièrement virtuel, il n'est pas seulement censé se mouvoir dans l'espace (comme Spider-Man) mais détruire de façon systématique les environnements dans lesquels il se trouve. Il semble alors, dans ce cadre, que l'humanisation des traits de Hulk, en analogie avec les traits de Bana, permette de réintroduire la possibilité d'une identification pour le spectateur, en même temps qu'elle oriente une lecture psychologique du personnage. Il faut remarquer que ce mode de retranscription était déjà lisible dans la série télévisée *The Incredible Hulk* (1977-82), où le culturiste Lou Ferrigno incarnait la créature. Elle ne faisait pas alors l'objet d'un choix, puisque le seul moyen de représenter Hulk consistait à utiliser les ressources du maquillage, et certains points de vue (la contre-plongée pour suggérer le gigantisme<sup>880</sup>). En somme, Ang Lee choisit une stratégie de continuité pour représenter l'héroïsme de Hulk (fig. 124). Il est entendu que Hulk est une augmentation de Banner, dès lors qu'il garde les traits de son corps d'origine. Par ailleurs, tout dans la narration vise à atténuer l'aspect monstrueux de Hulk. Lorsqu'il fuit, il est filmé à distance, nanifié par les décors monumentaux qui l'entourent. Le film multiplie les occasions de le filmer dans des contextes quotidiens : il est saisi dans un contexte domestique (avant une scène de bataille, ce qui augmente l'écart entre les deux identités), ou représenté en train de faire du vélo. Humanisé de la sorte, le personnage de Hulk suit un trajet proche de celui de King Kong. La référence est la plus évidente lors des confrontations hors échelle qui opposent et rassemblent Hulk et Betty : Hulk apparaît du coup comme un monstre humanisé, familier. Sa peau vert clair, les traits de son visage et les scènes de face à face avec Betty forment un portrait tempéré d'une masculinité qui sinon apparaîtrait comme pleinement excessive. Ces choix, dans la version d'Ang Lee, visent à contrebalancer les scènes d'action (qui se réduisent le plus souvent à des scènes de destruction), pour signifier la familiarité alors évidente du monstre.

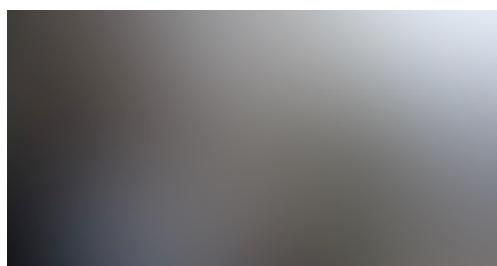
À l'opposé, la version de Leterrier semble d'abord capitaliser sur les aspects les plus monstrueux de Hulk. Le choix de l'acteur est diamétralement opposé : Edward Norton possède un physique plutôt frêle, qui le dispose plus facilement à se mettre dans la peau d'un nerd. Son casting est également inattendu puisque ce sont habituellement des acteurs peu connus qui incarnent des super-héros (avant de jouer dans *The Incredible*

---

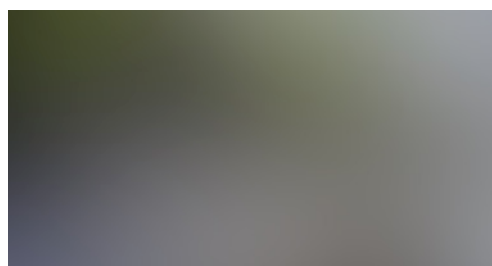
*"avant et après" qui exacerbe leurs différences sur le plan physique" ("Bruce Banner and the Hulk are two sides of the same person in narrative terms, but the moments of transformation that might notionally link the two bodies actually work on the visual level explicitly to separate them, setting up a "before and after" opposition that emphasizes their physical differences"), in PURSE Lisa. op. cit., p. 13.*

<sup>880</sup> HAVER Gianni, MEYER Michael. op. cit., p. 165.

*Hulk*, Norton a été nommé deux fois aux Oscars). Là où le personnage de Banner devait gérer les aspects psychologiques de sa personnalité qui l'amenaient à devenir Hulk, Banner interprété par Norton subit la coprésence de Hulk sur un plan uniquement physique. Ce n'est plus la colère seule qui peut le mener à la transformation, mais la simple accélération de son rythme cardiaque, qui se produit lors de tout type d'effort physique. Le personnage ne cherche pas dans cette version du récit à se réconcilier avec son passé, mais à contrôler les excès du corps : la notion de trauma est balayée, au moins comme cause de la mutation. Banner porte également une montre indiquant son rythme cardiaque, qui émet des sons stridents lorsque l'état limite est atteint. En termes de représentation, cela resitue Hulk du côté d'autres récits similaires que nous avons commentés dans notre chapitre consacré au film d'action (Wesley dans *Wanted*, Jason Statham dans *Crank*), où un organe (le cœur, en l'occurrence) se substitue à l'ensemble du corps. Ici, ce rapprochement n'est que temporaire, car une fois transformé, le cœur de Hulk ne possède plus d'importance particulière. Parallèlement, le registre dans lequel le film se situe relève beaucoup moins du *cartoon* que le film d'Ang Lee. Hulk prend une couleur verte plus sombre, qui semble salie. Sa transformation s'accompagne de cris de bête ; dans les premières scènes, seuls ces sons sont audibles, alors que la silhouette de Hulk est seulement entraperçue. Tous ces éléments contribuent à positionner le genre du film du côté du cinéma d'horreur<sup>881</sup>. La forme même de Hulk est plus instable, au fil des expériences dont Banner est l'objet.



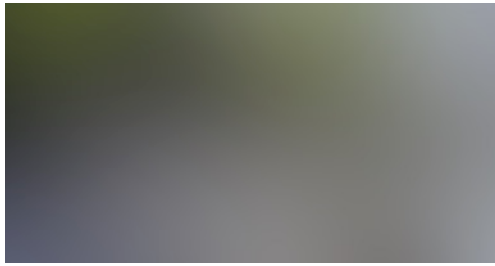
*fig. 124.1*



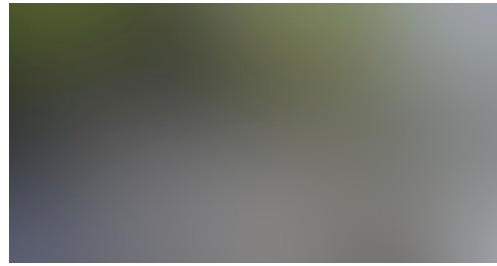
*fig. 124.2*

---

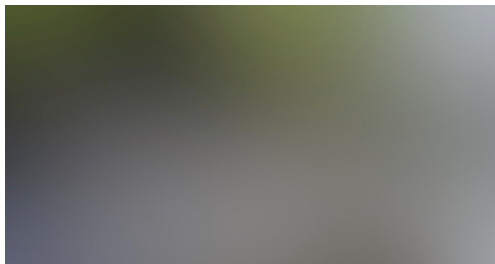
<sup>881</sup> Au niveau du montage, certains procédés typiques du cinéma de l'horreur sont détournés, notamment le principe de retardement de l'action : ainsi on ne voit pas Hulk, mais la chaussure d'une de ses victimes, retombant sur le sol. Le corps est souvent introduit par des annonces similaires, qui font référence à des tropes bien connus du cinéma d'épouvante (une main solitaire sortant de terre, ou apparaissant dans un brouillard épais).



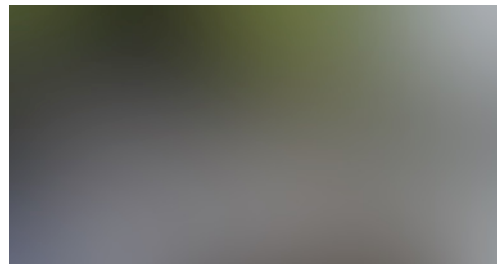
*fig. 124.3*



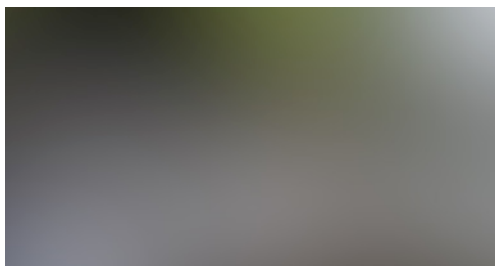
*fig. 124.4*



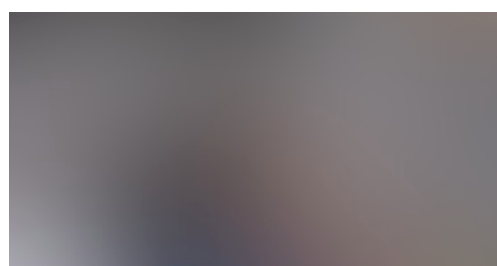
*fig. 124.5*



*fig. 124.6*



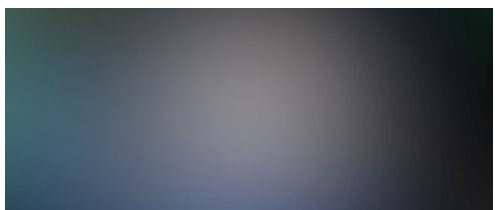
*fig. 124.7*



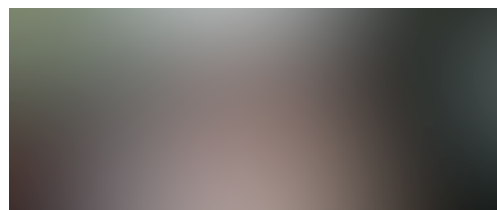
*fig. 124.8*

*fig. 124 : Un aperçu du morphing mis en place dans la version d'Ang Lee.*

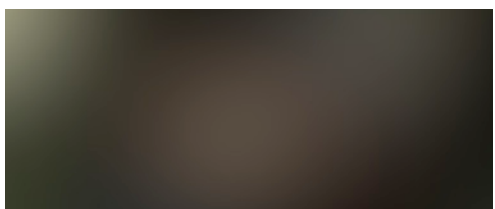
---



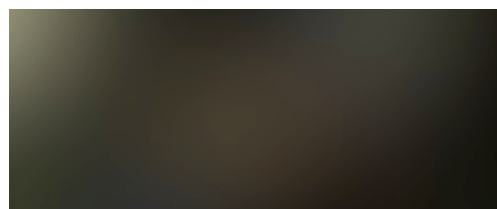
*fig. 125.1*



*fig. 125.2*



*fig. 125.3*



*fig. 125.4*

*fig. 125 : Aller-retours d'une identité à l'autre dans la version de Leterrier.*

---

Dans une scène précédant le combat final, Banner reçoit l'antidote censé le guérir – à condition qu'il se transforme une dernière fois. L'acteur devient alors Hulk grâce au morphing, mais le corps, combattant des énergies contraires, se déforme, se distend, recule vers son état humain pour revenir à la forme du monstre, avant d'osciller sans cesse entre les deux apparences (*fig. 125*). Ceci permet de raccorder l'acteur à son avatar, car dans ce cas le lien est moins évident que dans le film d'Ang Lee.

En effet, l'avatar numérique n'a ici rien de commun avec Edward Norton, ce qui contribue à rendre Hulk un peu plus monstrueux. Son visage, son physique, constituent simplement une altérité pure par rapport à Banner, tout de même le corps de référence dans le récit. L'attitude du personnage achève de situer Hulk comme Autre radical. À Betty qui avance : *"Tu es toujours là, à l'intérieur"* (*"It's still you, inside"*), il répond : *"Non, ce n'est pas vrai. Je ne veux pas le contrôler. Je veux m'en débarrasser"*<sup>882</sup>. Face au monstre familier d'Ang Lee, la version de Leterrier s'impose comme monstre simplement monstrueux. Bien sûr, Hulk est tout de même humanisé pour être différencié des méchants. Paradoxalement, le corps de Norton remplit une fonction similaire au visage de Bana dans le premier film. Lorsqu'il revient à son état humain, l'écart entre les deux états est tellement saisissant que la différence, plutôt que la continuité, installe ici l'humanité de Banner, et par extension celle de Hulk. C'est ici moins King Kong que Frankenstein qui joue le rôle de référence. Ces différents choix occasionnent des tensions nombreuses dans le film, car Edward Norton, qui prête son corps au héros de l'histoire, se trouve du même coup absent de toutes les scènes d'Action, et même de certaines scènes romantiques. Nous retrouvons ici le paradoxe pointé par Lisa Purse (qui ne commente pourtant que la première version de Hulk), qui évoque la durée de la présence de l'avatar numérique à l'écran comme étant le principal obstacle à l'identification et l'adhésion du spectateur<sup>883</sup>. Nous souhaitons pourtant pointer la possibilité d'un effet inverse : *The Incredible Hulk* indique la possibilité d'une nouvelle forme de l'héroïsme filmé, qui parviendrait à se passer du corps de l'acteur. Dans cette perspective, la notion de performance serait alors déplacée. L'exploit de l'acteur de film d'Action, qui mettait en scène dans la promotion de son film ses efforts surhumains pour atteindre la condition physique propre au héros, serait alors non avvenu. À celui-ci se substituerait la performance technologique effectuée pour donner au corps digital un poids, et plus largement un pouvoir d'illusion. En même temps que le film de super-héros tend de plus en plus vers la disparition du corps de l'acteur, il semble pourtant incapable de l'occulter

---

<sup>882</sup> "No, it's not. I don't want to control it. I want to get rid of it".

<sup>883</sup> PURSE Lisa. op. cit., p. 12.

totale<sup>884</sup>. Dans les différents opus d'*Iron Man* ou de *Hulk*, l'acteur tend à diminuer son implication physique dans l'action : il n'existe plus qu'en tant que visage (Tony Stark coincé dans l'habitacle de son exo-squelette dans *Iron Man*), référent formel (*Spider-Man*), voire même, il s'éclipse entièrement (*Hulk*). Dans cette perspective, les films de super-héros toucheraient à un point limite de la représentation du héros américain, habituellement supporté par le corps, caisse de résonance de toutes ses autres qualités (force, mais aussi morale, intégrité, etc). Cet héroïsme, vu au travers du prisme de formulations originales, reposerait sur une physicalité sans corps ; reste à savoir s'il est encore possible de parler de héros dans le cas d'un personnage tel que Hulk.

### 2.3.5 HULK EST-IL UN HÉROS ?

Hulk ne correspond en effet qu'imparfaitement à la définition du héros. Dans les récits de comic books, Hulk trouve il est vrai à déployer son héroïsme, à agir pour le bien de la communauté - mais c'est toujours lorsqu'il est encadré par d'autres héros (The Avengers, The Defenders). Les versions filmées ne s'attardent cependant que sur les origines du personnage, et sur l'absence de maîtrise dont Banner fait d'abord l'expérience face à l'autre qui l'habite. Bruce Banner ne sauve en effet personne – sauf dans la version de Leterrier où il protège New York d'une menace très similaire à lui-même, mais de façon fortuite, parce qu'il se trouvait là au bon moment. Banner ne se définit à aucun moment comme super-héros, et la nécessité, ou seulement la possibilité d'une action orientée vers le bien-être de ses concitoyens ne l'effleure pas. Bruce protège avant tout Betty, et sa propre personne. Hulk présente en effet une difficulté théorique : il ne possède pas *un pouvoir*, comme la plupart des super-héros, mais *du pouvoir* (*power*, pour la version anglaise). Le terme est omniprésent dans les deux films, et fonde la base du questionnement propre au "mythe" de Hulk. Là où *Spider-Man* permet d'affirmer qu'un grand pouvoir s'accompagne de grandes responsabilités ("*With great power comes great responsibility*"), Hulk laisse davantage la problématique en suspens. En cela, le personnage est extrêmement provoquant, puisqu'il construit un héroïsme, ou à tout le moins sa possibilité, mais indique qu'à tout moment celui-ci pourrait se retourner en son contraire (la puissance de destruction de The Abomination). Betty ignore cet aspect de Hulk ; seuls les personnages masculins s'y intéressent et sont fascinés par ce spectre du

---

<sup>884</sup> D'aucuns penseront à *Avatar* – mais il ne s'agit justement pas d'un film de super-héros. Qui plus est, le corps de l'acteur est encore présent comme référent, puisque le corps handicapé de Sully (le héros) est présent dans de nombreuses scènes-clés du film.



pouvoir illimité. À cet endroit, les deux films se rejoignent. Chez Ang Lee, Bruce Banner se réveille de sa première transformation et la compare à un rêve, avant d'affirmer : "*c'était comme une naissance*" ("*it was like being born*"). Plus tard, Betty lui demande de quoi il a précisément rêvé ; Bruce répond "*de rage, de pouvoir et de liberté*" ("*Rage, power and freedom*"). Il avoue alors apprécier la perte de contrôle engendrée par la transformation ("*quand cela arrive, je perds le contrôle, et j'aime ça*<sup>885</sup>" – la métaphore sexuelle est pour le coup transparente). Dans la version de Leterrier, le propos est similaire. Le scientifique fou, Mr. Blue, parle d'une beauté divine ("*It's beautiful... Godlike*"). Dans les deux cas, Hulk symbolise un retour à un être primitif, vierge des écueils de la civilisation. Dans les deux films, ce primitivisme est amené à pencher du côté de l'enfance : Hulk existe en deçà du langage (même s'il apprend peu à peu à s'exprimer au moyen de mots), et offre à Banner l'occasion de faire l'expérience d'un corps tout neuf ("*it's like being born*"). Ses déplacements sont parfois approximatifs, il se cogne, perd l'équilibre : ces ratés possèdent une fraîcheur presque juvénile, et contribuent aussi à humaniser le personnage.

Ainsi, Hulk n'est pas tant un héros que le moyen d'exposer la problématique qui habite nombre de héros américains. Le primitivisme préoccupe beaucoup de films de notre période, et plus spécifiquement les films d'Action des années 80. Nous avons également rapproché le *nerd* du stéréotype efféminé de la *sissy*, qui présente un déficit de Nature, ayant perdu tout contact avec son être fondamental, naturel, primitif. Hulk interroge au fond l'excès inverse, la possibilité d'un primitivisme déchaîné, terrifiant – tel qu'il a pu être illustré à Hollywood en étant rapproché de l'homme noir. Cependant, Hulk ne possède pas à proprement parler de race – sa couleur verte neutralise même toute association. C'est le primitivisme comme qualité globalement masculine qui est ici mis en scène. Généralement, Hulk semble mettre en scène un excès de masculinité : son pouvoir fascine avant tout les hommes, qui répondent à ses attaques au moyen d'arsenaux conséquents. Par ailleurs, les seules armes efficaces contre lui sont des soporifiques, qui achèvent de rapprocher Hulk d'une bête traquée, et donc d'un homme rendu monstrueux par une surabondance d'animalité. Les deux films se fascinent pour cette puissance déchaînée, et proposent nombre de scènes où la destruction de la ville ou de décors naturels prend des proportions rarement atteintes dans le genre Action. Cependant, chaque récit affirme la nécessité pour cette énergie d'être domestiquée – au sens propre, puisque c'est l'impossible couple formé par Bruce et Betty qui stabilise l'*alter*

---

<sup>885</sup> "*when it comes over me, I totally lose control, I like it*".

*ego* du scientifique. Dans une formulation rappelant le conte de *La Belle et la Bête*, c'est le personnage féminin qui est chargé de rendre son humanité au héros – ou son héroïsme au monstre. Elle en est la garante, dès lors que son regard régule l'identité du personnage. Ce regard a plusieurs fonctions : il guide celui des spectateurs, et devient un relais. Le regardeur voit alors Banner par le truchement d'un regard amoureux. Secondement, le regard de Betty installe un jeu d'aller-retour avec celui de Bruce. Ses yeux verts sont ceux d'une bête, et ce regard n'est pas dirigé puisqu'il signale seulement la transformation à venir. En revanche, le regard de Betty le positionne comme humain – et Betty lui renvoie du même coup une image juste, puisqu'elle voit toujours l'humain dans la bête et inversement, tandis que son miroir ne peut refléter qu'un seul être à la fois. Ceci nous aide également, en tant que spectateurs, à faire le lien entre deux états du personnage (physique et numérique). Betty parvient à voir l'humain dans le monstre, donc à retrouver, pour nous, l'acteur dans l'avatar. Là où Lois Lane complexifie la relation de Superman à son *alter ego*, Betty résout les contradictions de Banner, en affirmant, en somme, qu'il peut être héroïque en même temps que monstrueux. Ainsi, les difficultés amenées par le traitement technologique du corps héroïque sont comme neutralisées par l'ajout d'un terme à l'équation : là où le corps fait défaut, c'est un regard féminin qui resitue l'être digital comme corps véritable, du même coup potentiellement héroïque. Ce regard rend au personnage sa physicalité en même temps que son potentiel statut du héros.

## Conclusions : De l'identité comme excès

Nous avons commencé notre analyse en nous interrogeant sur le personnage de Superman, dont la double identité, certes peu originale si l'on considère les précédents dans la littérature, reste fondatrice pour la tradition de super-héros qui a suivi. La double identité de Superman n'est pas double, en vérité, mais révèle dès les premiers fascicules un riche feuilletage de références religieuses, littéraires et personnelles pour ses auteurs Joe Schuster et Joe Siegel. Sur le plan de la fiction, également, il est possible de débattre du nombre exact d'identités gravitant autour du mythe Superman : il existe Kal-El, son identité extra-terrestre, Clark Kent, sa couverture à la ville, mais aussi le patronyme porté durant toute son enfance ; et enfin Superman, le pan le plus évidemment héroïque. Lorsque nous nous sommes contentée de situer Superman dans une problématique de double identité, nous avons tout de même mis au jour une grande complexité, non dans chaque identité en soi, mais dans les passages d'une peau à l'autre pratiqués par le

personnage. Une question centrale, applicable à la majorité des super-héros américains, a émergé : laquelle, de l'une ou de l'autre identité, peut être considérée comme véritable ? Pour des raisons de renouvellement scénaristique, il est évident qu'aucune réponse définitive ne peut être offerte par les auteurs de comic books, ou par les producteurs réinvestissant les traditionnels personnages de DC et Marvel. Cette contrainte économique partagée par la presse et l'industrie cinématographique donne lieu à des formulations originales du héros, où les identités et leur hiérarchie sont sans cesse reformulées. L'Action, en tant que genre, ne prédomine pas dans les premiers films de super-héros. C'est plutôt le drame incessant de la coexistence de deux personas qui forme le noyau dramatique des films mettant en scène Superman.

Dans cette perspective, nous retrouvons le thème de l'excès, pas tant du côté du corps hyperbolique que d'un "trop" sans cesse redéfini : ce peut être le combat entre Clark Kent et le Superman méchant de *Superman III*, luttant pour s'approprier un seul corps ; ou dans une formulation comique, le *double date* de *Superman IV: Quest for Peace* qui met en scène un corps coupé en deux, obligé de faire se succéder ses deux incarnations opposées. Toutes ces formulations nous semblent relever du registre de la mascarade, autrement dit d'une danse où le héros sort de sa peau héroïque pour mieux mettre en récit son recouvrement. Plutôt que d'imposer son héroïsme par la somme de ses exploits, Superman s'associe à son contraire, la figure du nerd, pour mieux y retourner.

Les super-héros se présentent aussi comme des figures de l'excès. Partie de la figure supermanienne, nous n'avons pas immédiatement évoqué Batman, qui fut pourtant son premier successeur. Nous avons pointé le troisième terme de l'équation supermanienne comme étant une forme d'entre-deux, un moyen terme impensable entre le héros et le plus fallot des personnages. Cette zone grise, irreprésentable, fait également l'objet de la mascarade, qui indique sa présence sans pour autant dévoiler sa nature. Limite théorique, l'entre-deux trouve pourtant une résolution technique dans le morphing, qui permet de rendre visible une forme de continuité d'une identité à l'autre. Cette continuité, qui serait un contresens chez Superman (le héros ne peut pas être trop près de son contraire), permet au contraire d'humaniser les héros les plus monstrueux. Hulk, mis en scène dans deux films réalisés avec seulement cinq ans d'écart, connaît deux traitements bien distincts. L'un tend à faire du monstre un être familier en conservant la visibilité de l'acteur dans l'avatar numérique ; l'autre explore plus en profondeur un registre purement monstrueux, mais récupère la possibilité d'une héroïsation grâce à deux stratégies. Il s'agit d'une part d'exagérer encore la monstruosité du *villain*, pour que

celle du héros semble en contrepartie humaine. D'autre part, l'héroïsme s'impose ici de l'extérieur, projeté par le regard intermédiaire du personnage féminin. Nous avons vu que la critique féministe jugeait les corps des héros d'Action féminisés par leur mise en spectacle : ici, ce positionnement passif du côté du regardé est justement ce qui permet de rattraper un statut de héros, en dépit des connotations négatives du corps monstrueux et changeant.

Nous avons ici beaucoup traité du corps, et un peu du costume (les lunettes de Superman). C'est oublier un terme essentiel dans la formulation de l'héroïsme propre au super-héros : le décor, et plus précisément, la récurrence de la ville dans ce rôle. Plutôt que de juger du seul poids des corps, nous allons à présent tenter de saisir ceux-ci en tant qu'ils interagissent avec leur environnement – et de nouveau, la problématique de la numérisation du corps surgira.

### 3. CORPS ET DECORS

#### 3.1 Le super-héros dans la ville

##### 3.1.1 RÉSUMÉ DES TROIS FILMS DE LA FRANCHISE *SPIDER-MAN*

Les trois films composant la série *Spider-Man* ont été réalisés respectivement en 2002, 2004 et 2007 par Sam Raimi. Le premier film retourne aux origines de la mythologie. Peter Parker y est présenté comme un lycéen persécuté par les autres adolescents, amoureux depuis toujours de sa voisine Mary Jane. Tous deux vivent dans un *suburb* (situé dans le Queens) et rêvent de vivre à la ville. Alors que Mary Jane entretient une relation tumultueuse avec son père, Peter est très proche de son oncle et de sa tante, qui l'ont recueilli à la mort de ses parents. Lors d'une sortie scolaire dans un musée, Peter a l'occasion de rencontrer Norman Osborn, un riche entrepreneur, père de son meilleur ami Harry. C'est aussi lors de cette visite que se déroule un événement crucial, puisque Peter est piqué par une araignée génétiquement modifiée. Lorsqu'il se réveille le lendemain, il observe des changements importants : il possède une musculature développée et peut se passer de lunettes. Peter ne prend conscience de ses pouvoirs que progressivement, le plus souvent de façon accidentelle. Pour conquérir Mary Jane, il décide d'acheter une voiture sportive, et à cette fin, s'inscrit dans un club de

catch. Il gagne ses combats, mais le gérant refuse de le payer. Lorsqu'un cambrioleur surgit pour voler la recette des combats, Peter décide de ne pas s'interposer et de partir retrouver son oncle. Ce choix lui coûtera cher, car le voleur en fuite a tué son oncle pour s'emparer de son véhicule. La mort de l'oncle Parker décide Peter à devenir un super-héros. Pour gagner de l'argent, Peter devient aussi le photographe de Spider-Man et vend ses photos au journal de la ville, le *Daily Bugle*, dont l'éditeur acariâtre persiste à dépeindre Spider-Man comme une menace. Simultanément, Norman Osborn, qui développe des technologies de pointe pour l'armée, est acculé lorsque le conseil d'administration de son entreprise menace de l'évincer. Il choisit alors de tester la technologie inachevée sur lui-même. Le test fonctionne, mais Norman développe une personnalité alternative, agressive et malfaisante. Lors d'une fête organisée par la ville de New York, Norman sème la panique sous les traits du Green Goblin. Peter Parker étrenne son costume de Spider-Man et sauve Mary Jane. Celle-ci a par ailleurs commencé une nouvelle relation amoureuse avec Harry. La fin du film se compose principalement de scènes d'action opposant Spider-Man et le Green Goblin. Les deux personnages devinent leurs identités à la ville respectives, ce qui fournit au Goblin l'occasion de s'attaquer aux proches de Spider-Man (sa tante May, Mary Jane). Spider-Man finit par vaincre le Goblin Vert et se voit contraint de le tuer. Le film s'achève sur l'enterrement de Norman Osborn. Harry jure à Peter qu'il retrouvera Spider-Man pour venger son père, sans savoir qu'il s'adresse à ce dernier. Mary Jane avoue à Peter qu'elle l'aime, mais celui-ci la rejette, convaincu que son statut de super-héros est une trop grande menace.

Le second film prolonge les pistes ouvertes lors de l'épisode précédent. Mary Jane a commencé une carrière d'actrice, tandis que Peter cumule sa vie d'étudiant, un emploi pour payer ses factures, et ses activités de super-héros. Harry a repris l'entreprise de son père, mais il est toujours obsédé par Spider-Man. La première partie du film se déroule en l'absence de méchants véritables. Peter Parker est aux prises avec les difficultés d'une double vie. Il est en retard au travail ainsi qu'à l'université ; ses pouvoirs montrent des signes de faiblesse ; ses résultats scolaires baissent. Décidé à y remédier, Peter rédige un exposé sur le scientifique Otto Octavius, dont la recherche est financée par Harry. Peter est invité à la démonstration de la nouvelle invention du scientifique, une machine capable de produire une source d'énergie inépuisable. Octavius a fabriqué des bras mécaniques pour manipuler son soleil perpétuel. Pendant la démonstration, la machine s'emballe et entraîne une catastrophe. La femme d'Octavius meurt dans l'accident, tandis qu'Harry déplore sa ruine. Octavius ne meurt pas, mais les bras mécaniques prennent possession de leur hôte : un nouveau méchant est né, que la presse surnomme Doc Ock.

Face aux difficultés, Peter décide de renoncer à son identité de super-héros. Ce choix provoque d'abord une remontée spectaculaire du crime dans la ville de New-York - mais après une discussion avec sa tante, Peter décide qu'il est inséparable de Spider-Man. Au même moment, Doc Ock passe un marché avec Harry : en échange du matériau nécessaire pour recommencer son expérience, il lui livrera Spider-Man. Doc Ock capture Mary Jane pour attirer le super-héros dans un piège. Après une bataille acharnée menée sur un train aérien, Doc Ock livre Spider-Man à Harry. Harry démasque Spider-Man et découvre avec stupéfaction son identité. Peter convainc Harry de le libérer pour sauver Mary Jane et empêcher Doc Ock de recommencer son expérience. Spider-Man parvient à sauver la ville de la destruction. Mary Jane découvre son identité et décide de devenir sa compagne malgré les risques encourus.

Le dernier épisode de la série est riche en personnages, et se révèle complexe sur le plan de la narration. Le début du film présente un Peter Parker satisfait, prêt à demander Mary Jane en mariage. Lors d'un rendez-vous au parc, cependant, une météorite s'écrase près du couple, libérant une étrange matière noire qui semble dotée de conscience. Cette créature s'accroche à la mobylette de Peter et le suit chez lui. Le spectateur assiste également à la naissance d'un nouveau méchant. Flint Marko est un prisonnier en fuite, qui tombe accidentellement dans un accélérateur de particules en tentant d'échapper à la police. Son ADN est mélangé au sable présent sur le lieu de l'expérience et il devient Sandman, un homme au corps de sable, capable de reconfigurer sa forme physique en toutes circonstances. Harry, qui a récupéré le costume du Green Goblin porté par son père, provoque Peter et l'amène à se battre avec lui. Peter provoque involontairement sa chute. Harry survit mais perd la mémoire. Spider-Man sauve également Gwen Stacy (la fille du chef de la police) d'une chute dans le vide et il est remercié lors d'une grande fête populaire. Pour la première fois, Spider-Man est apprécié par ces concitoyens. Ceci amène Mary Jane à s'éloigner progressivement de Peter car elle ne supporte pas son comportement égocentrique. Plus tard, la matière noire qui se terrait chez Peter contamine son costume. Doté de pouvoirs nouveaux, il élimine Sandman. Lorsque Peter est quitté par Mary Jane, il se laisse dominer par le costume noir qui change sa personnalité et le rend méchant. Spiderman finira néanmoins par s'en débarrasser. La fin du film reprend les lignes de l'épisode précédent : Eddie Brock, nouvel hôte de la matière noire, pactise avec Sandman pour tuer Peter. Mary Jane sert à nouveau d'appât, tandis que Harry se joint au combat à un instant crucial et sauve Peter. Comme Eddie Brock, il sera tué, tandis que Peter offre son pardon à Sandman et se réconcilie avec Mary Jane – la trilogie se termine sur la vision du couple dansant, enfin en accord.

### 3.1.2 LA REPRÉSENTATION DE LA VILLE DANS LES FILMS DE SUPER-HÉROS

Les super-héros sont des êtres urbains. Ils peuvent avoir grandi à la campagne (Clark Kent) mais exercent le plus souvent leur activité de protection dans le contexte de la ville (pensons à Superman, Batman, aux Quatre Fantastiques...). La métropole prend ainsi des appellations variées : Metropolis dans *Superman*, Gotham City dans *Batman*, quand l'action ne se situe pas plus simplement à New York (dans les récits de Spider-Man, Les Quatre Fantastiques, Daredevil). Cette place prépondérante de l'urbanité (fig. 126) dans les récits de super-héros s'explique par le contexte historique au sein duquel les premiers récits se sont inscrits. L'apparition de Superman est contemporaine de la crise financière de 1929, mais s'installe aussi dans l'urbanité bouillonnante des villes américaines au début du XX<sup>e</sup> siècle, particulièrement New York. Ce bouillonnement culturel s'exprime notamment par l'architecture : le début du XX<sup>e</sup> siècle voit ainsi la construction à New York du *Woolworth Building* (terminé en 1913) et du *Chrysler Building* (terminé en 1930). Ces deux chantiers ambitieux, bien que relevant de deux répertoires stylistiques différents (respectivement néo-gothique et Art Déco) sont tous deux exemplaires de l'ambition moderniste.



fig. 126.1

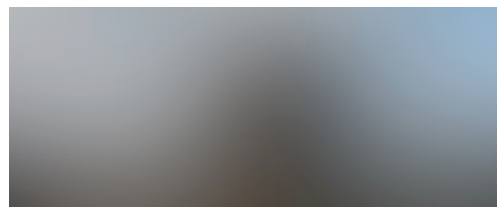


fig. 126.2

fig. 126 : Des visions idéalisées de New York, où l'information, centrale, est incarnée par les grands bureaux qui accueillent les journaux (dans *Spider-Man 2* et *Superman Returns*).

---

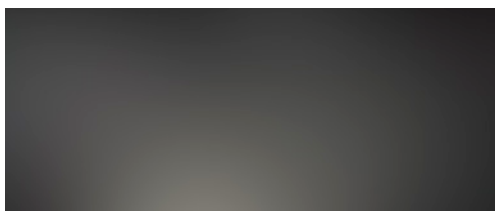


fig. 127.1

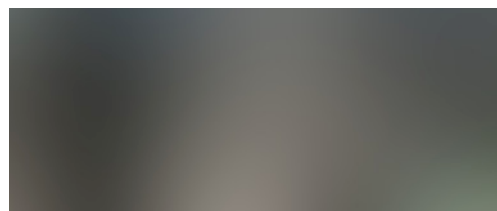


fig. 127.2



fig. 127.3



fig. 127.4

fig. 127 : Les récits de super-héros cotoient l'utopie urbaine, souvent concrétisée dans le fantasme d'une ligne de métro aérien centrale, comme l'artère démesurée d'un ensemble vivant. (dans *Batman Begins* et *Spider-Man 2*).

---

Ces grands projets d'architecture sont plus largement contemporains d'un mouvement de planification urbaine, incarné notamment par Robert Moses qui souhaitait "nettoyer" les *slums* (taudis) new-yorkais et à les remplacer par des systèmes d'habitation rationnels. Tandis que les villes changent, leur représentation évolue également : culturellement parlant, la radio et les journaux sont les deux médias proéminents de ce début du XX<sup>e</sup> siècle ; ils participent à l'accélération des modes de vies et à la construction d'une mythologie de la vie urbaine, dont les affres sont par exemple décrites dans le *U.S.A* de John Passos.

La crise de 1929 et la croissance urbaine sont donc les deux pôles autour desquels s'articule la modernité américaine au début du XX<sup>e</sup> siècle. La ville mise en image par le comic book exprime à la fois l'enthousiasme moderniste pour la cité mécanique, sculpturale et organique, tout en exprimant les angoisses du "*common man*" face à l'implacabilité du mode de vie urbain (l'anonymat, la violence des rapports interpersonnels, etc). Plus largement, les récits de super-héros se font l'écho, à partir des années 30, du développement d'un mode de vie urbain caractérisé par une iconographie particulière : les buildings, mais aussi les ruelles, le métro lancé à vive allure à travers la cité sont omniprésents tandis que la presse apparaît comme ayant un rôle crucial, en phase avec le rythme effréné de la cité. L'agitation des bureaux des pigistes fait alors écho à l'action perpétuelle qui anime la ville, dans *Superman* (Clark Kent est journaliste au *Daily Planet*), ou *Spider-Man* (Peter Parker est photographe pour le *Daily Bugle*). Lorsque les personnages ne sont pas journalistes, les journaux tiennent tout de même une place d'importance : les films ont repris le motif graphique de la une déjà exploité par les comic books pour effectuer la transition d'une scène d'action à l'autre. La dernière version de *Superman* emprunte même le plan des unes contradictoires à *Citizen Kane*. Les éditeurs du *Daily Planet* contemplent en effet deux imprimés affirmant



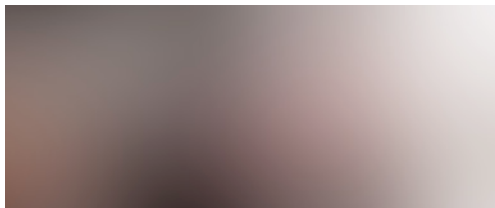
respectivement "*Superman Lives*" et "*Superman is Dead*" alors que le destin du super-héros est en suspens.

Au-delà de cette fascination commune des récits de super-héros pour l'urbanité, il existe des différences capitales entre les mises en forme des différentes métropoles. Metropolis, la ville de Superman, est souvent représentée comme New York dans les versions filmées ; dans le comic book, elle est un agrégat de références, un hybride de différentes cités (New York donc, mais aussi Toronto, et plus tard d'autres cités américaines). Metropolis fonctionne à la fois en parfaite analogie avec son référent, New York, dont elle duplique les cinq grands quartiers (*boroughs*) sur un mode mythologique (Manhattan devenant par exemple New Troy). Cependant, alors que Metropolis semble se substituer à New York, certains récits font coexister les deux cités. Gotham City ressemble également beaucoup à New York, mais prend une forme presque utopique dans les versions filmées, où le père de Bruce Wayne, millionnaire, offre à la ville un gigantesque métro aérien, dont les rails sont situés à des hauteurs vertigineuses. C'est d'ailleurs dans ce métro que le méchant de *Batman Begins* place une bombe devant détruire la ville. Le récit de super-héros relève donc à la fois de l'utopie architecturale (élever des tours, à perte de vue) et du désir associé de table rase (les édifices sont érigés pour mieux être détruits, tel le grand métro de Gotham City). Certaines formulations urbaines peuvent sembler plus réalistes au premier abord que les villes fictives que sont Metropolis et Gotham. Le super-héros Spider-Man inscrit ainsi ses exploits dans la ville de New York, dans les comic books qui lui sont consacrés tout comme dans la version filmée. New York semble représentée de façon fidèle dans les trois films de Sam Raimi, et c'est principalement à Manhattan que se déroule l'action. Les identifiants classiques de la ville sont fréquemment convoqués à l'écran, tels les taxis jaunes, les camions de pompiers dont l'apparence est si caractéristique, la "skyline" de Manhattan ou encore le *Flatiron Building*, reconverti en siège du *Daily Bugle*. Dans ce cas, la réalité de la géographie new-yorkaise est requalifiée pour satisfaire les besoins de la narration (fig. 127). Cependant, les formulations architecturales utopiques ne manquent pas non plus dans les retranscriptions les plus réalistes de New York.

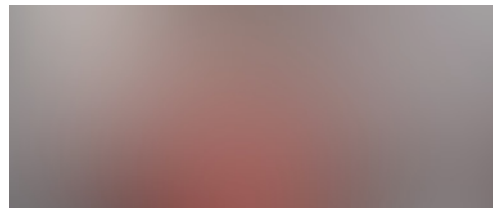
La scène du métro dans Spider-Man est tout à fait emblématique de cette injection ponctuelle et locale d'éléments fictifs dans un topos par ailleurs connu et identifié : si le New York de la série *Spider-Man* est à peu près analogue à la réalité, le fantasme du train aérien figurant l'artère principale de la ville fait retour. Ainsi, cette scène d'Action superpose plusieurs réalités : elle a été filmée à Chicago, qui possède effectivement un train aérien. Des détails ont été ajoutés pour situer l'action dans le New York existant : la

destination indiquée sur le train R (une ligne existante, mais souterraine) est Bay Ridge. Cependant, la contextualisation plus large de ce métro en plein cœur de Midtown rend la vision impossible. C'est donc un New York recomposé qui est ici rendu visible, un espace fantasmatique ouvert à l'exploit mais aussi généré par les exigences de celui-ci. Le corps du super-héros, nous le verrons, se plie sans cesse aux contraintes spatiales, et rappelle en cela certaines caractéristiques du héros d'Action. Inversement cependant, le super-héros remodèle l'espace à l'envi, quand une géographie connue est soudain réinventée pour accueillir un exploit particulier.

Revenons un instant sur l'argument narratif de la scène. Le spectateur voit ici le méchant Doc Ock poursuivre Spiderman au cœur d'un New York fictif. Nous avons déjà évoqué la séquence dans notre chapitre dédié au film d'action. Là, l'exploit de Spider-Man correspondait au traitement plus général du corps dans les actioners. En effet, nous étions alors partie du concept de la "*contrainte spatiale généralisée*"<sup>886</sup> pour évaluer les états du corps vécus par les différents héros. De fait, la bataille qui oppose Doc Ock et Spider-Man sur le toit d'un métro lancé à pleine vitesse au travers de la ville reprend le motif récurrent de la trajectoire comme contrainte surimposée au corps du héros. La scène culmine lorsque Doc Ock place Spider-Man face à une situation délicate : il détourne la rame de métro qui du coup file vers une impasse, menaçant de s'écraser au cœur de la ville (*fig. 128*, voir les annexes, p. 732-734).



*fig. 128.1*



*fig. 128.2*

*fig. 128 : Spider-Man utilise son corps pour pallier aux manquements du décor dans Spider-Man 2. Le découpage de cette scène est exposée de manière détaillée dans les annexes, p.732-734.*

---

Pour sauver les passagers de la rame, Spiderman se place à l'avant du train, et tente de tisser une toile pour ralentir le véhicule. À la manière d'une proue crucifiée, son corps absorbe la vitesse du train pour le ralentir<sup>887</sup>. Cet exploit reprend un motif récurrent dans

---

<sup>886</sup> AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal. op. cit., p. 105.

<sup>887</sup> Nous avons également commenté cet état du corps dans le même chapitre, en mettant l'accent sur les gros plans alors pratiqués sur le corps de Spiderman, révélant un muscle

les films de super-héros : déjà, dans *Superman*, le super-héros utilisait son corps allongé pour joindre les rails d'une voie ferrée endommagée (fig. 129).

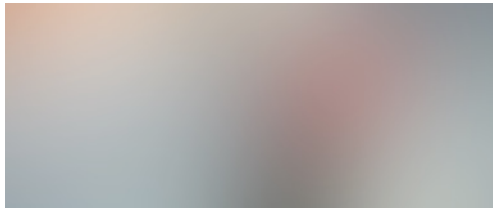


fig. 129.1



fig. 129.2

fig. 129 : Le corps devient un fragment d'architecture dans Superman.

---

Dans les deux cas, les super-héros cessent d'exister par le geste, la pose, ou plus généralement par le mouvement : l'exploit devient fonction d'une forme de statisme où le héros n'a plus un corps, mais s'illustre comme fragment du décor. Le corps souple, élastique de Spiderman devient alors un élément de l'architecture new-yorkaise au même titre que les buildings maintes fois montrés lors de plans de transition. Ce principe connaît également une illustration radicale dans *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*, où Mister Fantastic, qui possède le pouvoir d'élasticité, empêche la chute d'une grande roue en devenant physiquement une superstructure capable de stabiliser la construction. Ce cas est extrême dans sa représentation du pouvoir du super-héros, qui lui permet de défier l'échelle humaine et de se fabriquer, littéralement, une sorte de corps-décor.

Cette fusion entre le décor de la ville et le corps du super-héros ne se limite pas aux scènes d'exploits physiques. Contrairement au film d'Action, qui présente très rarement un corps qui n'est pas en action, le film de super-héros se constitue de poses fréquentes qui mettent en spectacle le corps super-héroïque indépendamment de tout mouvement. Le costume du super-héros, dès lors qu'il théâtralise le corps, autorise le statisme. Celui-ci prend une forme très particulière, où corps et décor fusionnent à nouveau, pour former l'image d'un super-héros dont l'aspect physique est en osmose avec son contexte. Nous faisons en effet référence aux scènes exposant le héros observant la ville, posté au sommet d'un building. Là, il fait souvent plus que regarder : il prend une pose

---

"véritable" sous la peau numérique du héros. Il s'agit cette fois encore de rendre tangible un corps qui sans cela resterait à l'état d'avatar numérique.

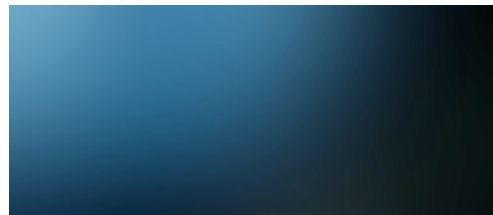
recroquevillée, parfois en porte-à-faux, qui renvoie directement aux gargouilles ornant certains bâtiments néo-gothiques<sup>888</sup> (*fig. 130*).



*fig. 130.1*



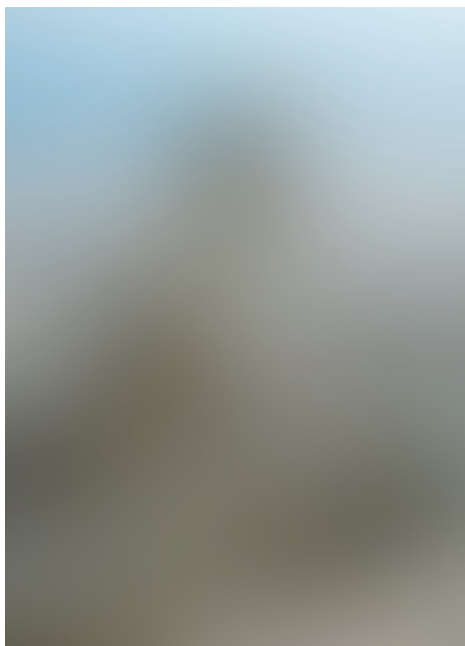
*fig. 130.2*



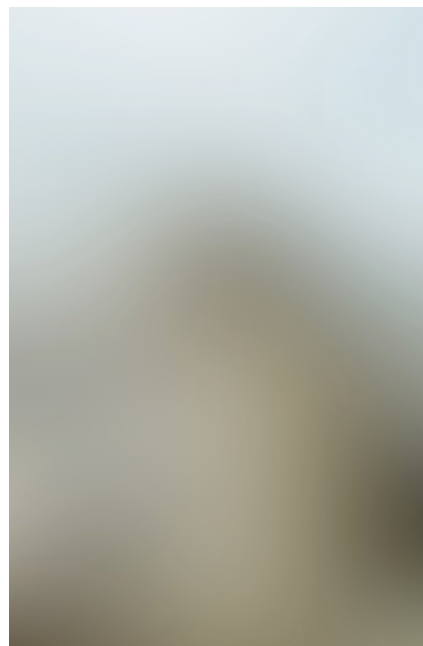
*fig. 130.3*

*fig. 130 : Spider-Man 3 inscrit son personnage au coeur d'un motif néo-gothique, celui de la gargouille assise sur son promontoire.*

---



*fig. 131.1*



*fig. 131.2*

---

<sup>888</sup> De fait, les églises et cathédrales gothiques ne comportaient qu'assez peu de gargouilles ; cet emblème féodal est aujourd'hui associé au gothique en raison de son utilisation fréquente dans les restaurations de bâtiments gothiques réalisées à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Viollet-Le-Duc a ainsi ajouté des gargouilles à Notre-Dame qui n'en possédait pas à l'origine (*fig. 131*).

Cette image du héros veillant sur sa cité, fusionnant avec son promontoire, est récurrente dans les films inspirés de l'histoire de Batman, où le style gothique va de pair avec l'aspect crépusculaire de la narration<sup>889</sup>. L'image est également visible dans tous les Spider-Man, de façon il est vrai un peu moins attendue pour un personnage au graphisme plus "pop" que celui du personnage de Bob Kane. Cette image n'est pas gratuite, bien qu'elle s'insère entre deux scènes d'Action et ne fasse pas progresser le fil du récit. Ces temps où le super-héros se poste sur les hauteurs de la ville correspondent à des moments de doute, ou suivent des crises personnelles, voire des erreurs. Dans le cas de Spider-Man, ces moments de réunion avec la ville se produisent après la mort de son oncle (le trauma fondateur, illustré dans *Spider-Man*), ou encore après la mutation de son costume, exposé à une matière extra-terrestre qui le rend méchant (*Spider-Man III*). Cette situation du héros se veut paradoxale : tout en exprimant l'intimité entre le corps du héros et son décor, elle signale sa solitude essentielle, sa séparation des rues où circulent ses contemporains. Le corps du super-héros est visuellement dans la continuité de l'architecture, mais symboliquement, le personnage en tant que tel peine à s'insérer dans la société qui anime la ville. Il possède un regard tout puissant, "*un regard magistral sur un paysage connu et contrôlé*"<sup>890</sup>, mais ceci n'aide en rien à son intégration sociale. Nous reviendrons plus loin sur la relation du personnage super-héroïque aux habitants de la ville qu'il défend.

La ville n'est pas seulement réinventée sur le plan effectif de l'architecture, puisque les choix de mise en scène, qui installent généralement la sensation de l'espace pour le spectateur, construisent aussi un New York contrasté.

---

<sup>889</sup> Nous le retrouvons également dans les parodies, notamment *Superhero Movie*, où un super-héros, sommé d'expliquer sa position par un autre personnage répond : "*Je regarde la ville d'un air sérieux...en position accroupie*" ("*I'm looking seriously over the city...in a squatting position*").

<sup>890</sup> "*a magistral gaze upon a known and controlled urban landscape*" in BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity*. op. cit., p. 188.



*fig. 132.1*



*fig. 132.2*



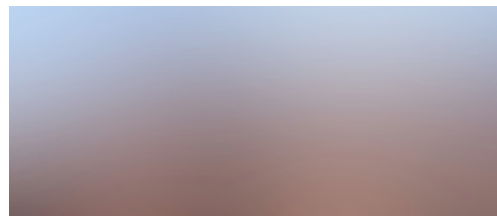
*fig. 132.3*



*fig. 132.4*



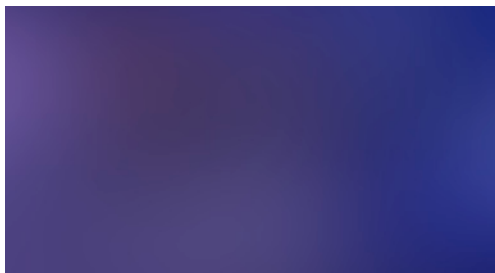
*fig. 133.5*



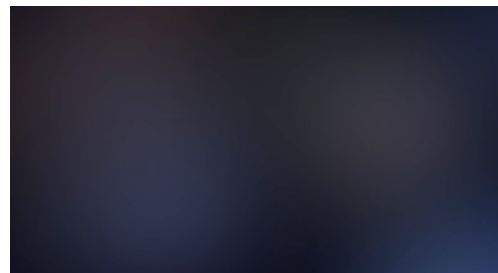
*fig. 133.6*

*fig. 132 : La franchise Spider-Man construit une vision grandiose de la ville et de son super-héros, en synergie (ici dans Spider-Man 2).*

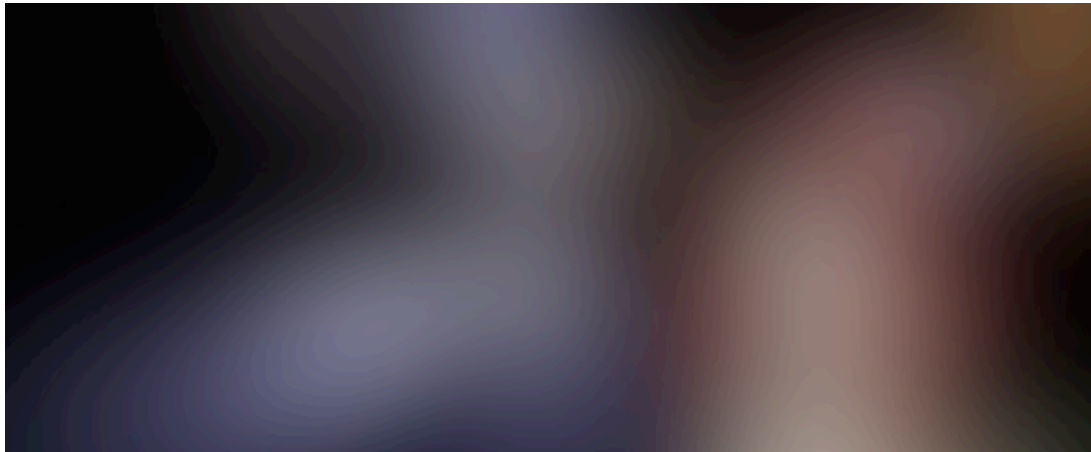
---



*fig. 133.1*



*fig. 133.2*



*fig. 133.3*

*fig. 133 : Les ruelles sombres (dark alleys) sont aussi des lieux de refuge, ou des décors qui permettent d'instaurer des moments de vérité.*

*fig 133.1 et 133.2 : Mary-Jane s'engouffre dans une ruelle où l'attendent des malfrats : Spider-Man viendra la sauver, et échanger avec elle un premier baiser (Spider-Man).*

*fig 133.3 : dans Spider-Man 2, Peter Parker abandonne son rôle de super-héros, et jette son costume dans une poubelle, située dans une ruelle sombre. C'est logiquement dans un lieu similaire qu'il renouera avec son identité extraordinaire.*

La série des *Spider-Man* est particulièrement intéressante à cet égard. Elle installe une série d'images louant la majesté de New York, en présentant par exemple la skyline sur fond de soleil couchant, ou en proposant des parcours vertigineux filmés depuis des hélicoptères. Ces plans ont également vocation à servir de transition, mais ils font plus que situer l'action. Bien souvent, ils permettent aussi de faire surgir l'avatar numérique du super-héros, sautant de gratte-ciel en gratte-ciel avec souplesse. Ces visions aériennes contrastent directement avec une perception plus mélancolique de la ville. Celle-ci est symétriquement opposée aux visions de carte postale précédemment évoquées. Le spectateur découvre en effet avec le super-héros une urbanité sombre et inquiétante. Le motif de la ruelle (*dark alley*) est récurrent. Dans *Spider-Man*, cette représentation possède même à force de répétition un caractère comique : être seul dans une ruelle, c'est être sûr de se faire attaquer. Ces "coupe-gorge" sont brutalement juxtaposés avec la vision lumineuse et positive de la ville. Dans *Spider-Man*, les avenues sont majestueuses, synonymes de grandeur. C'est là que se situent les théâtres dans lesquels Mary Jane tente de faire carrière ; c'est là encore que se déroulent les deux grandes fêtes populaires qui marquent le premier et troisième films de la série (le *World Unity Festival* dans *Spider-Man* ; la cérémonie de remise des clés de la ville au super-héros dans *Spider-Man III*). Les petites rues sombres s'articulent sans transition à ces grands axes. Dans *Spider-Man*,

Mary-Jane quitte le théâtre où elle travaille pour s'engager dans une petite allée. Aussitôt, l'espace change, se faisant noir, humide, et la jeune fille est immédiatement agressée (*fig. 133.1, 133.2*). Lorsque Peter Parker renonce à être un super-héros dans *Spider-Man II*, il assiste à des agressions qu'il ne peut plus empêcher : il n'existe pas de petite rue qui ne possède ses bandits attendant leurs victimes. Ce procédé correspond à une mise en scène exacerbée de la violence dans les villes. Dans cette perspective, l'urbanité est inséparable de la violence et impose donc l'Action d'un super-héros. La ruelle incarne symboliquement l'urbanité dans ce qu'elle a de plus excessif, et ce, dans nombre de comic books. Cette vision est même la base du récit de Batman : sortis de l'opéra car leur fils a été effrayé par le spectacle, les parents Wayne sont attaqués par un voleur, puis tués par ce dernier sous les yeux de leur fils impuissant. Peter Parker vit une expérience similaire lorsque son oncle est tué par un bandit<sup>891</sup>. Cette violence n'est pas seulement un prétexte à l'Action salvatrice du super-héros, car elle complète et complexifie la relation des personnages à leur environnement – qui ne serait sans cela qu'une vaste aire de jeux. Ainsi, la ville n'est pas seulement le lieu où le héros se révèle, mais aussi l'endroit où il souffre (*fig. 133.3*). Le super-héros naît de la ville, de ses contradictions : il y trouve un lieu à la mesure de son corps extraordinaire, en même qu'il est condamné à y être attaché par la force du trauma originel.

La binarité des types de lieux qui composent la ville permet aussi un retournement. En effet, la ruelle sombre est une menace pour les citoyens de New York : pour le super-héros, elle peut être l'occasion d'exprimer son exception. Ce sont d'une part les premiers exploits de Spider-Man, qui n'ayant pas encore de *super-villains* à craindre, se tourne vers la violence ordinaire. Aussi, les ruelles sont des lieux cachés, donc disponibles à l'expérimentation. C'est là que Spider-Man éprouve pour la première fois les pouvoirs d'araignée qui le rendent capable d'escalader les façades, là aussi qu'il fera le constat de sa nouvelle impuissance en perdant ses qualités surhumaines dans *Spider-Man II*. Enfin, lorsque Mary Jane est agressée par des voyous et sauvée par le super-héros, elle le gratifie d'un baiser qui scelle leur lien complexe. La ruelle précipite la criminalité des citoyens, mais constitue en revanche un refuge pour Spider-Man – qui ne possède pas de repère à proprement parler. Il est d'ailleurs unique en cela qu'il ne quitte jamais la ville – tandis que Batman se réfugie dans sa Batcave, ou que Superman s'isole dans sa Forteresse de la Solitude. Il est significatif que Superman et Batman, deux super-héros

---

<sup>891</sup> Notons également que dans les deux cas, le drame se produit à l'articulation exacte entre le monde du spectacle (qu'il s'agisse d'opéra ou de match de catch) et la "réalité" telle qu'elle est retranscrite par le récit.



urbains par excellence, possèdent des caches primitives, au décor antédiluvien (*fig. 134*). La cave de Batman, tout comme le refuge de glace de Superman sont à l'opposé des constructions humaines qui constituent leurs cités respectives : ce sont des lieux "naturels"<sup>892</sup>, organiques, que le héros a investis pour s'y isoler, s'y ressourcer parfois.



*fig. 134.1*



*fig. 134.2*



*fig. 134.3*

*fig. 134 : Les super-héros trouvent refuge dans des lieux antédiluviens.*

*fig. 134.1 : Bruce Wayne découvre le lieu qu'il va transformer en Batcave dans Batman Begins.*

*fig. 134.2 et fig. 134.3 : Superman visite la Forteresse de la Solitude tout juste sortie des eaux, et voit l'image de son père qui l'attend pour délivrer ses conseils (dans Superman).*

Dans le cas de Batman, la cache fait écho au lieu du traumatisme, dans la mesure où l'obscurité protectrice remplace celle, inquiétante, qui a été le théâtre de la mort de ses parents. Revenons cependant à Spider-Man : lui ne possède pas de repère à proprement parler, si ce n'est l'appartement qu'occupe Peter Parker, qui doit accueillir simultanément Peter Parker et son identité super-héroïque. Le rapport de Spider-Man à la ville relève donc d'une intimité particulière : le super-héros prolonge la ville, s'y fond, mais aussi s'y cogne, s'y blesse (pensons aux nombreuses chutes sonores, quasi comiques elles aussi,

---

<sup>892</sup> Ce qualificatif pourrait se discuter dans le cas de la Forteresse de la Solitude, générée à partir d'un cristal que Jor-El a donné à son fils avant de l'envoyer sur Terre. Formellement cependant, le glacier ainsi généré évoque un paysage naturel.

du personnage dans les trois films de la série), s'y retrouve enfin, dès qu'il est mis en difficulté. Ainsi, après une soirée difficile (*Spider-Man II*) au cours de laquelle il est rejeté par Mary Jane et son meilleur ami Harry, Peter Parker erre dans la ville – mais du fait de son exception, cette errance prend la forme d'une voltige. Spider-Man représente donc un cas de proximité extraordinaire avec son environnement. Mais là où le héros d'Action était contraint par la forme unique de la trajectoire, le super-héros, lui, vit une relation plus complexe à son contexte. Surtout, c'est son corps qui se comporte de manière versatile. Tantôt, il prolonge le décor, devenant une gargouille, un rail, le lien qui retient un funiculaire suspendu dans le vide, ou soutenant, cas fréquent, le sol qui se dérobe sous les pieds des habitants de New York (Mary Jane et Gwen Stacy toutes deux suspendues dans le vide de façon répétée dans la franchise). Dans d'autres cas, le héros ne trouve dans la ville que l'obstacle qui lui rend quelques limites : dans *Spider-Man III* particulièrement, le corps du super-héros est jeté contre des murs, des poutrelles métalliques et autres surfaces comme un vulgaire paquet. Dans les deux cas, cette expérience du corps héroïque relève du contact, de la proximité : le super-héros fait du coup corps avec le décor, avec la ville, tout en éprouvant un sentiment de distance radicale vis-à-vis de ses citoyens.

En effet, la relation du super-héros à la ville est complexe car elle suppose en vérité deux niveaux de compréhension du terme "ville". D'une part, le mot renvoie à la réalité des gratte-ciel, à son réseau de rues réel ou fantasmé, que nous avons jusqu'ici principalement commenté. Mais la ville comprend des habitants, pour lesquels le super-héros se bat, tout un tissu social qui inclut rarement nos super-héros, ou en tout cas toujours incomplètement. Pour mieux comprendre la relation de Spider-Man à ses contemporains, il faut revenir à la scène du métro dans *Spider-Man II*. Lorsque le train s'arrête enfin, Spiderman, plein de l'énergie qu'il a contenue, semble s'affaïsser, prêt à tomber dans le vide. Il est alors retenu par les mains anonymes des passagers (fig. 128.29, voir les visuels en annexe, p. 735). Porté dans le wagon, il semble sans vie, les bras en croix : la référence christique est revendiquée, et réaffirme ponctuellement la position sacrificielle du héros. Lorsque Spider-Man reprend conscience, Doc Ock réapparaît. Les passagers du train font alors preuve de solidarité avec le personnage. Un premier inconnu lance : "*Si vous voulez l'avoir, il faudra me passer sur le corps*<sup>893</sup>", et les autres New-Yorkais s'avancent devant Spider-Man pour le protéger. Au cours de l'exploit, c'est le

---

<sup>893</sup> "You want to get to him, you got to go through me".

corps seul du super-héros qui défendait le corps social, l'ensemble des citoyens new-yorkais. Cette situation s'inverse alors, et les citoyens de la cité, qui servent habituellement de relais au regard du spectateur (en regardant, ébahis, les exploits du super-héros), deviennent ici actifs et établissent un motif où le corps seul du super-héros n'a d'égal que la somme des corps rassemblés, ce qu'Hélène Valmary nomme le "*corps de la ville*<sup>894</sup>" dans son analyse de la même scène. Déjà, dans *Spider-Man*, les citoyens dépassaient leur statut de spectateur pour réaffirmer la cohésion existant entre les habitants de New-York en jetant des projectiles sur le Green Goblin, tout en vociférant : "*Vous vous en prenez à l'un d'entre nous, vous devrez vous en prendre à nous tous*<sup>895</sup>". Dans le même film, les débuts de Spider-Man sont associés à quelques plans détournant les témoignages d'anonymes dans les journaux télévisés ("*Il nous protège. Il protège les gens*<sup>896</sup>"). Bien sûr, les avis sont contrastés, certains relèvent même d'une intention comique. Mais ces intermèdes contribuent à installer cette équivalence entre deux corps à échelle distincte, le corps du super-héros, et le corps social, auquel il n'appartient pas, mais qui régulièrement lui offre son soutien. À mesure que Spiderman fusionne avec la ville et se heurte à sa matérialité, il se rapproche et s'éloigne alternativement du peuple de New York.

### 3.1.3 DES ESPACES NON-URBAINS : LIEUX D'ORIGINE ET REPAIRES SECRETS

Il faut également noter une autre tension qui se superpose à la relation problématique existant entre le corps du super-héros et l'espace que ce dernier occupe. En effet, comme nous l'avons précédemment évoqué, le héros agit dans la ville, mais possède presque toujours un lieu secret, fondamental, auquel revenir pour se protéger, se ressourcer ou méditer sur sa condition. Ces cachettes sont des lieux de retraite, dont la forme close, parfois souterraine, peut relever d'un symbolisme maternel. Sans souscrire complètement aux analyses structurelles de Joseph Campbell, nous pouvons relier cette présence de l'origine à la nécessité du retour au foyer (en anglais *homecoming*) qui maille nombre de récits de héros<sup>897</sup>. Cette notion pose déjà problème dans le film d'Action, dès ses origines. Dans les films dits *POW* qui fondent l'origine du genre Action, la question du

---

<sup>894</sup> VALMARY Hélène. Reflet dans le décor. *Tausend Augen*, 1998, p. 49.

<sup>895</sup> "*You mess with one of us, you mess with all of us*".

<sup>896</sup> "*He protects us. He protects the people*".

<sup>897</sup> CAMPBELL Joseph. op. cit., p. 245-246.

retour du héros à son foyer à la fin de ses aventures pose un problème majeur. Rambo fonde cette dichotomie entre le foyer et le lieu de l'Action, dès le premier film qui illustre ses aventures. Yvonne Tasker, dans son analyse de la franchise, repère un chiasme intéressant entre le foyer de Rambo (symboliquement, l'Amérique toute entière) et le terrain de son action (le Vietnam). Tasker note que le retour de Rambo aux États-Unis au début du premier film constitue une forme de *homecoming*, loin de l'enfer (*hell*) du Vietnam. Cependant, lorsqu'il est rejeté par ses contemporains, ce codage s'inverse : le Vietnam devient le seul lieu familier et accueillant, tandis que les États-Unis deviennent le lieu d'une impossible réconciliation pour le héros. Ce renversement s'effectue au cours du premier film, lorsque le colonel Trautmann, qui tente de protéger la police locale de Rambo, affirme comme nous l'avons vu précédemment: "*Ce que vous appelez l'enfer il appelle ça chez lui*"<sup>898</sup>. Le Vietnam devient alors plus accueillant que les États-Unis. Ce nouveau "foyer", cependant, ne permet pas de résolution, bien que le corps du héros trouve là un décor avec lequel il entretient une relation intime. Tasker en conclut que le héros américain, tel qu'il est représenté par le film d'Action des années 80-90, ne possède pas de place à part entière :

*Les films dont il est ici question semblent poser la même question, de manière récurrente : y a-t-il une place pour le héros musclé en Amérique ? Tout aussi fréquemment, nous réalisons que ni l'Amérique urbaine ni sa société rurale n'ont de place pour le héros*<sup>899</sup>.

Urbanité ou ruralité, cela importe peu : l'Amérique n'offre pas de répit à ses héros d'Action. À l'investissement psychologique impossible des lieux répond un investissement physique exacerbé, au travers des scènes d'action.

Pour les super-héros, cependant, le contexte est quelque peu différent. La nature cyclique de leurs aventures contredit le motif du retour au foyer – retour d'ailleurs finalement autorisé à Rambo dans le quatrième et dernier chapitre de la franchise (sorti en 2008). De la même façon que les super-héros pratiquent perpétuellement des aller-retour d'une identité à l'autre, ils naviguent fréquemment entre deux espaces, l'un consacré à l'Action (la ville), l'autre réservé au repli sur soi et à la protection (les cachettes que nous évoquions précédemment). Ce modèle n'est pas unique, cependant, et nous

---

<sup>898</sup> "What you choose to call hell he calls home".

<sup>899</sup> "The films discussed here can be seen to repeatedly pose a question: is there a place for the muscular hero in America? Just as often, we find that neither America's urban nor rural society has a place for the hero", in TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies*. op. cit., p. 98.

avons vu que Spider-Man se passait de réel repaire. Cette relation du héros à l'espace s'établit globalement sur trois modèles. Nous avons déjà évoqué le premier, incarné par Superman et Batman : le héros possède un lieu secret qui est le dépositaire de son identité, et le relie à son trauma (la planète perdue, les parents décédés). Une seconde formulation serait exprimée par Spider-Man, qui utilise New York à la fois comme un espace où déployer son corps, mais aussi comme lieu de méditation et de recueillement. Enfin, un troisième cas concerne les super-héros ne possédant pas de foyer, et qui du coup entretiennent une relation problématique à leur origine et leur identité de super-héros. Hulk et Wolverine (dans la série des *X-Men*) illustrent ce cas. Hulk, nous l'avons vu, est condamné à fuir l'armée américaine. Il possède donc (dans la version de Louis Leterrier au moins) une cachette, mais qu'il n'investit pas psychologiquement et dont il est bien vite chassé. Le cas de Wolverine est plus radical encore : amnésique depuis l'opération chirurgicale qui a augmenté ses pouvoirs de super-héros, il est assailli par des visions du lieu de sa transformation – mais ce lieu n'est en aucun cas un refuge. Wolverine inverse en quelque sorte la relation de Superman et Batman à leurs repaires : lorsqu'il revient enfin au lieu de sa transformation, c'est pour littéralement tuer son créateur et donc son père symbolique.

Les super-héros mettent avant tout en place un héroïsme du corps, et sont identifiables par ce dernier – car le corps est aussi, nous le verrons, le support du costume et donc de l'emblème. Cependant, la relation de ces corps à leurs décors est toute aussi importante que la définition du corps lui-même. La tension entre l'être physique du super-héros et l'espace qu'il habite s'exprime autant dans une forme d'extrême proximité, lorsque le héros fait littéralement corps avec la ville, qu'en dehors des scènes d'Action, dans des temps de pause où le héros contemple son environnement – dont il est, de par son exceptionnalité, ou en raison du trauma qui le hante, partiellement exclu. L'urbanité des décors dans lesquels se déroule l'action contraste avec d'autres lieux, qui occupent souvent une place plus marginale dans la narration. Même si peu de scènes s'y déroulent réellement, la ruralité de Smallville tient une place capitale dans la mythologie supermanienne. Cette petite ville redouble au fond le motif de l'origine, du "chez-soi", déjà incarné par la planète Krypton et la Forteresse de la Solitude. De la même façon, la Batcave est un lieu de passage, le sas qui permet à Bruce Wayne de devenir son *alter ego* : pour autant, ce lieu primitif rassemble les deux blessures fondamentales du personnage (la chute dans la grotte, enfant, puis le meurtre des parents). La relation entre corps et décor est donc indissociable de la psychologie du super-héros, et en cela il se distingue

du héros d'Action, subsumé par la forme de sa trajectoire, et en somme par sa propre motricité. La fonctionnalité du héros d'Action s'oppose donc en grande partie à la représentation du corps super-héroïque : être de chair, pour le super-héros, ce n'est pas seulement souffrir, se fatiguer, parcourir l'espace en toutes directions ; c'est aussi, surtout, porter son trauma fondateur, et faire l'expérience d'une différence essentielle qui l'isole de ses concitoyens et l'exclut finalement du corps social. Sur le plan du mouvement donc, le super-héros se distingue du héros d'Action. Néanmoins, nous avons traité de ces corps sans évoquer un aspect essentiel, dès lors que l'héroïsme est interrogé par le biais du corps : il s'agit de la muscularité, qui se faisait hyperbolique dans les films d'Action, et qui semble subir le même traitement dans les récits de super-héros. Nous allons voir ici que, malgré de nombreux points communs, les corps musclés des super-héros se distinguent dans leur chair, et par le rôle que le vêtement tient dans leurs aventures.

### 3.2 Le muscle, de nouveau hyperbolique

#### 3.2.1 LE MUSCLE ET LE SUPER-HÉROS : UN ÉTAT DES LIEUX

Les super-héros ne sont pas semblables aux héros d'Action : ils possèdent une psychologie plus appuyée, entretiennent une relation plus complexe à leur environnement et leur identité repose toujours sur une forme de mobilité entre plusieurs identités. Sur le plan de l'apparence, cependant, héros et super-héros semblent répondre d'un même héritage, celui d'une muscularité imposante tendant parfois vers la monstruosité. Dans les comic books, la musculature des super-héros a enflé au fur et à mesure de leur histoire, la matière graphique du support permettant des excès que le cinéma ne peut représenter, du moins quand les acteurs restent le centre de la représentation<sup>900</sup>. Au cinéma, les acteurs choisis ne sont pas toujours des athlètes, et dans certains cas, leurs corps ressemblent davantage à celui de l'*alter ego* fragile qu'à celui du héros. C'est le cas de Peter Parker, tel qu'il est interprété par Tobey Maguire. L'acteur est certes musclé, comme le révèle notamment la scène où le héros se découvre investi de nouvelles capacités physiques à son réveil, et s'admire dans le miroir de sa chambre

---

<sup>900</sup> Nous avons vu que dans certains cas, le corps de l'acteur disparaît derrière l'effet spécial, quand ce n'est pas le personnage tout entier qui naît d'une matière numérique : il en va ainsi de Hulk et de The Abomination dans la dernière version de *Hulk*.

(*Spider-Man*). Cependant, c'est surtout son avatar numérique qui révèle le corps le plus sculpté, tandis que le corps de Maguire, lorsqu'il est visible, est souvent caché par le costume trop grand du nerd. C'est que le muscle n'est pas absolument central pour le super-héros, malgré tout : lorsque l'acteur n'est pas suffisamment musclé, son costume peut servir à augmenter le volume du corps, ou plus, récemment, les effets numériques remplissent cet office. Christopher Reeve (premier interprète au cinéma de Superman) raconte ainsi son expérience du casting pour *Superman* : convaincu qu'il n'était pas assez musclé pour le rôle, il se serait présenté avec plusieurs pull-overs pour masquer sa musculature modeste. Reeve aurait alors été surpris qu'on lui propose, avant toute chose, de chausser les lunettes de Clark Kent<sup>901</sup>. Le récit peut sembler anecdotique, mais il a le mérite de révéler une différence notoire entre le film d'Action et le film de super-héros : l'héroïsme du super-héros se fonde avant tout sur la psychologie du héros. La crédibilité de l'identité à la ville est plus importante que l'aspect statuesque ou exagérément musclé du corps du héros.

La peau du muscle (réel ou textile) joue souvent comme une membrane, un point de contact comme nous l'avons précédemment évoqué, mais pas uniquement. Car cette membrane tend en effet à se déplacer, dès lors qu'elle tend à sortir d'elle-même. Ceci est déjà visible dans le film d'action lorsque Rambo subit la torture et tend sa musculature à l'extrême, puis dans le film de super-héros lorsque Spider-Man (*Spider-Man II*, 2004) arrête un train par la seule résistance de son corps et de sa toile. On retrouve dans cette scène l'idée que le corps trouve sa forme par la pression que l'espace urbain exerce sur lui : le train est d'ailleurs lancé sur une trajectoire rectiligne, manque le rail : Spider-Man doit donc contenir la trajectoire, avaler toute l'énergie d'un véhicule plus grand que lui pour sauver les passagers du train<sup>902</sup>. Le héros absorbe cette charge, littéralement : le muscle se gonfle, en gros plan, à mesure que le train avance (*fig. 128. 23*, voir les visuels en annexe, p. 734). Cette énergie, mécaniquement produite, ne peut se perdre : elle va donc est *transférée* du corps mécanique du train au corps organique de Spider-Man. Il se trouve, pour des raisons propres au récit, que Spider-Man a d'ailleurs perdu son masque au moment de sauver les passagers du train. C'est donc Peter Parker, néanmoins vêtu de son costume de super-héros qui semble agir ici. Ce costume va craquer sous la pression des muscles qui ne cessent de gonfler : mais tout comme la peau de Hulk est entièrement digitale, et ne possède pas d'existence qui implique l'acteur à proprement

---

<sup>901</sup> *The Making of 'Superman the Movie'*, réalisation : Iain Johnstone, 1980.

<sup>902</sup> Hélène Valmary commente ainsi : "*là où le décor manque, le corps est là*", et produit une analyse de la même scène, VALMARY Hélène. *Reflet dans le décor*. op. cit., p. 46-49.

parler, cette peau dévoilée sous le tissu n'est pas plus tangible que lui. Dans tous les cas, le muscle existe à condition d'occulter la peau, alors que dans le gros plan qui montre la déchirure du vêtement, l'intention semble justement (comme en enlevant le masque) de remettre de l'humain dans l'exploit super-héroïque.

Les super-héros ont donc prolongé la représentation du muscle gonflé d'énergie venu de l'Action, en introduisant des différences notoires. Le muscle d'un Spiderman est bien présent, mais il est, à l'exception de quelques scènes, recouvert et mis en valeur par un costume qui fait office de seconde peau, une peau colorée qui grâce aux effets numériques ne prend jamais l'épaisseur d'un vêtement. Le muscle n'est donc pas nu, ce qui le soustrait au cliché du muscle huilé du film d'Action dont il aurait pu hériter<sup>903</sup> : contrairement à Rambo, la peau ne devient pas vêtement, puisque c'est le vêtement qui prend l'allure d'un épiderme. Parallèlement à Spiderman, Hulk (*Hulk*, 2003 et *L'incroyable Hulk*, 2008) présente le phénomène opposé : Bruce Banner, pour devenir super-héroïque, opère malgré lui à chaque transformation la destruction de ses vêtements d'homme normal. Le muscle est nu, mais de fait, Hulk n'a d'existence que numérique. Les muscles verts du géant sont donc entièrement artificiels - pas de bodybuilding de ce côté là, le corps se construit autrement, uniquement comme image. Enfin, il faudrait mentionner un troisième cas, celui des "armures" qui en augmentant les corps les rendent hors du commun. C'est le cas d'Iron Man (*Iron Man*, 2008), Batman (*Batman Begins*, 2005 et *The Dark Knight*, 2008), dont les personnages ne possèdent pas de pouvoirs spéciaux mais des costumes quasi magiques (surtout dans le cas du premier), dont la technologie décuple le potentiel du corps. De tels dispositifs permettent de voir - c'est une scène récurrente - le héros face à son costume, l'homme normal face à un corps hors du commun, qui sans lui n'est qu'une coquille. Il est remarquable en effet que ces "costumes" soient rigides, ressemblent plus à des coques qu'à des vêtements. D'un côté Rambo donne à son corps une existence textile lorsqu'il cautérise ses blessures comme on raccommode une veste ; de l'autre, les vêtements prennent des existences de corps solides à part entière, indépendamment de ceux qui les habitent.

---

<sup>903</sup> Nous reparlerons du lien entre Action et film de super-héros : le film de super-héros comporte des scènes d'Action, mais ne peut être totalement assimilé au genre. L'existence de la mythologie des comics apporte une fort composante mélodramatique qui le sépare de l'Action, davantage monothématique.



### 3.2.2 SUPER-HÉROS ET MISE EN SPECTACLE DES CORPS

Si l'exigence de muscularité est moins prégnante dans les films de super-héros que dans les films d'Action, le modèle du corps bodybuildé hante tout de même les super-héros. Nous avons vu précédemment que le film d'Action et le bodybuilding entretiennent une grande proximité au travers des modèles physiques qu'ils mettent en place. Les deux icônes principales du genre, Arnold Schwarzenegger et Sylvester Stallone, ont en effet toutes deux pratiqué la discipline (dans des concours dans le premier cas, ou dans le contexte de la préparation aux tournages pour le second). Une certaine proximité semble exister également entre le comic book et le bodybuilding, comme le note Scott Bukatman, qui relève la participation de deux culturistes (Arnold Schwarzenegger et Lou Ferrigno) à des adaptations de comic books (respectivement *Conan le barbare* au cinéma, *Hulk* à la télévision), et ce, alors que le film de super-héros n'était pas encore identifiable en tant que genre. Si le rapprochement semble si aisé, c'est que le corps bodybuildé, qui relève d'une construction, paraît impossible – tout comme les super-héros des comic books. C'est ce que suggère Alan Klein dans son étude du bodybuilding lorsqu'il parle, entre guillemets, d'une "*masculinité de comic book*" ("*comic-book masculinity*<sup>904</sup>"). Cet aspect fictif des corps dans le bodybuilding explique en partie la dénonciation de la discipline, perçue comme une pratique faussement sportive et avant tout cosmétique. Thierry Hoquet, dans un article consacré au bodybuilding en relation au corps gay, évoque la forme prise par cette impasse en parlant de "*corps sans discours, décervelé et brutal, oscillant entre la mécanique et l'animalité*<sup>905</sup>". Ce dernier jeu d'oppositions vise la problématique centrale du corps bodybuildé : tout en puisant dans un répertoire esthétique associé à la naturalité (l'idée d'un corps musclé car encore sauvage, primitif), le bodybuilding, dans son essence, repose sur l'artifice. Faire du bodybuilding, c'est littéralement se construire un corps, se le représenter comme fractionné, et viser enfin chaque partie du corps comme l'élément amovible d'une machine. Cette perception éclatée du corps, lisible dans la pratique des culturistes, trouve écho dans le montage fractionné adopté par les films d'Action lors des scènes d'équipement (dans *Rambo: First Blood Part II*, *Commando*, entre autres) : le corps, pour tout monolithique qu'il soit, est décomposable, appareillable, démontable. Le super-héros hérite cependant d'une tradition plus large, qui dépasse le cadre de la pratique

---

<sup>904</sup> KLEIN Alan M. *Little Big Men. Bodybuilding Subculture and Gender Construction*. 1993, p. 8.

<sup>905</sup> HOQUET Thierry. op. cit., p. 5.

sportive : c'est la mise en spectacle du corps, par le muscle, mais aussi par le biais du costume, qui caractérise le super-héroïsme.

Dans le film de super-héros, les physiques développés évoquent d'autres filiations, antérieures au bodybuilding. Déjà présent dans les premiers comic books, quoique de façon moins appuyée, le corps musclé du super-héros évoque la tradition foraine de l'homme fort et de l'acrobate, qui remonte au XIX<sup>e</sup> siècle<sup>906</sup>. Nous avons déjà évoqué la couverture du premier Action Comics, où Superman, à défaut de voler, soulève une voiture, à la manière d'un phénomène de foire. Gianni Haver et Michaël Meyer relèvent également que le même fascicule se termine par une dernière image, présentant Superman le torse bombé, brisant des chaînes<sup>907</sup>. Avant que Superman ne se découvre des pouvoirs semi-divins, son image est d'abord construite comme celle d'un super-haltérophile. Par ailleurs, la tradition sportive et foraine du corps musclé s'est prolongée au XX<sup>e</sup> siècle. On la rencontre dans le cinéma muet où les hommes forts prennent la pose (Eugene Sandow dans les premières bandes d'Edison), ou dans les films de cape et d'épée où Douglas Fairbanks, par exemple, porte systématiquement des collants soulignant son anatomie. Cette tradition persiste dans les péplums, où Maciste s'illustre avec ses muscles luisants ; enfin, dans les années cinquante, ce sont des magazines comme *Physique Pictorial* qui reproduisent cette esthétique du *beefcake*<sup>908</sup>. La proximité du super-héros avec les phénomènes de foire constitue un aspect largement repris par les films que nous étudions. Dans le premier *Spider-Man*, Peter Parker ne pense pas tout de suite à utiliser ses pouvoirs pour défendre les innocents – il faudra pour cela que son oncle meure, un peu plus tard dans le récit. Dans un premier temps, Parker souhaite gagner de l'argent, et choisit un concours de catch ouvert aux amateurs. Dans un costume ridicule, parodie du vêtement à venir, Parker bat tous ses opposants. C'est même l'occasion d'une sorte de baptême, dès lors que le commentateur du match refuse de l'appeler "The Human Spider" comme Parker l'a demandé, pour lui attribuer le surnom de Spider-Man. Wolverine connaît une ascension similaire dans *X-Men*. Il se bat dans les bars pour gagner de l'argent, jusqu'à ce qu'il soit recruté par Charles Xavier pour faire

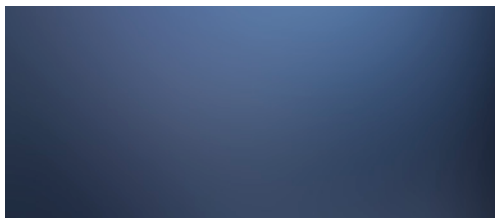
---

<sup>906</sup> L'histoire de ces hommes forts est notamment racontée par Edmond Desbonnet, fondateur du culturisme en France à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, dans un ouvrage consacré à l'histoire de la discipline. Les hommes forts s'identifient dès cette époque par une pratique soutenue, et une mythologisation de leur figure par le biais du surnom ; il est ainsi question du "Taureau de la Gironde", du "Colosse de la Loire" ou encore "d'Auguste le boucher" ; cf. DESBONNET Edmond. *Les Rois de la force, histoire de tous les hommes forts depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*. 1911.

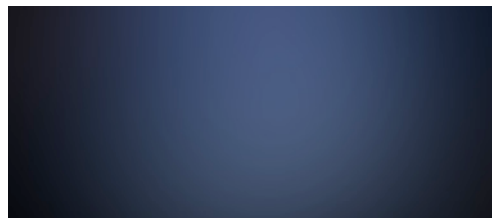
<sup>907</sup> HAVER Gianni, MEYER Michaël. op. cit., p. 161.

<sup>908</sup> HOQUET Thierry. op. cit., p. 5.

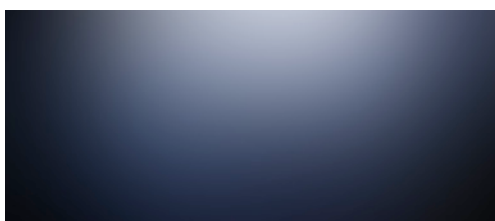
partie de son équipe de super-héros. Les deux scènes de *Spider-Man* et *X-Men* sont très similaires : dans les deux cas, on retrouve la présence d'une cage, qui enferme les participants sur le ring (*fig. 135, 136*).



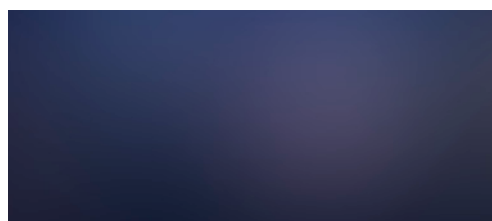
*fig. 135.1*



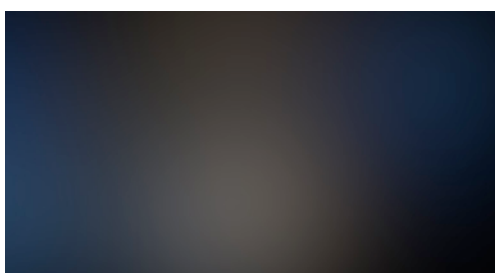
*fig. 135.2*



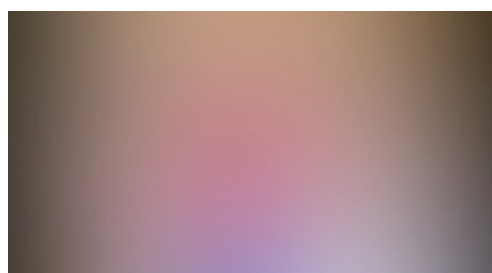
*fig. 135.3*



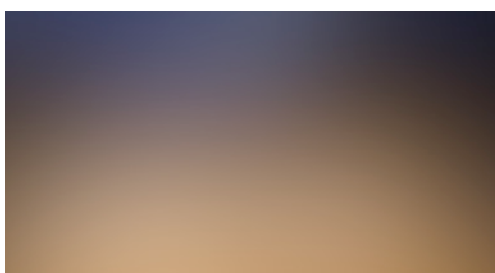
*fig. 135.4*



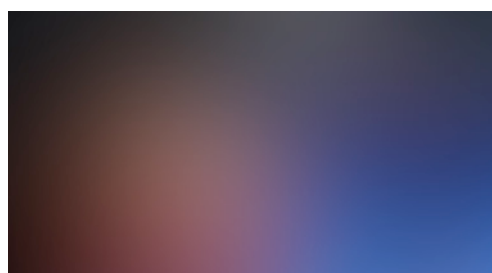
*fig. 136.1*



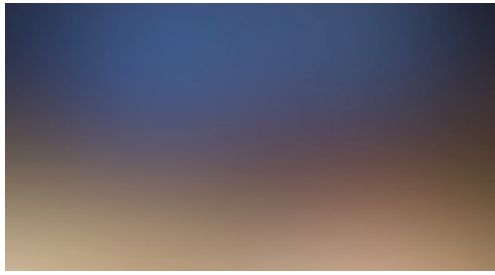
*fig. 136.2*



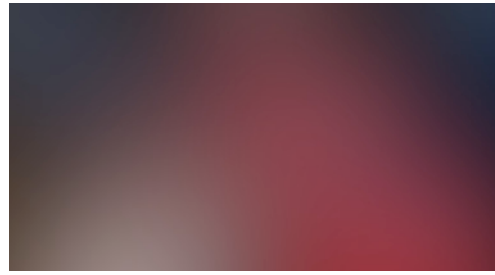
*fig. 136.3*



*fig. 136.4*



*fig. 136.5*



*fig. 136.6*

*fig. 135, 136 : Représentations du catch dans les films de super-héros.*

*fig. 135 : Logan (Wolverine) utilise ses pouvoirs lors d'un combat dans une cage.*

*fig. 136 : Peter Parker étrenne son premier costume et reçoit son nom (qui fait alors figure de nom de scène) sur un ring de catch.*

Cette cage est un élément iconique fort de l'univers du catch, mais possède également une valeur symbolique dans le contexte des deux récits : en la quittant, les héros quittent le monde du spectacle pur et s'engagent dans une action motivée, au service de leurs concitoyens. La cage rabat également la condition du héros sur celle de *bête de foire* plus encore que de phénomène. Spider-Man comme Wolverine sont identifiés par leur relation à un animal totem (l'araignée et le loup) dont ils possèdent certaines des qualités (l'agilité pour Spider-Man, le flair pour Wolverine). Les super-héros réactivent donc la problématique de l'animalité domptée, que l'on rencontrait déjà chez les héros d'Action. Cependant, l'animalité d'un Rambo était toujours positive, puisque mise en relation avec un excès de civilisation (la froideur de l'homme de bureau). Chez le super-héros, comme souvent, le conflit reste permanent : sortir de la cage n'équivaut pas à dompter son animalité. Ainsi Wolverine doit sans cesse lutter contre ses propres excès, tandis que Spider-Man y est confronté dans le dernier épisode de ses aventures, lorsque le costume noir déchaîne ses instincts les plus primaux.

Le rapprochement entre le super-héros et le phénomène de foire permet également de positionner les héros en marge de la société. Dans *X-Men*, les mutants constituent une minorité victime des préjugés des humains. Kurt Wagner, un personnage secondaire qui aide les X-Men dans le deuxième film de la franchise, apparaît comme un être capable de se téléporter, identifiable par sa peau noire<sup>909</sup> couverte de cicatrices ornées. À la faveur d'une scène où Wagner se confesse, le spectateur peut apercevoir son visage sur une affiche de cirque ; plus tard il affirme à Wolverine : "*Au cirque, on m'appelait 'The Incredible*

<sup>909</sup> Il s'agit d'un maquillage, car l'acteur est bel et bien de race blanche. Nous ne pouvons pas parler de *blackface* ici, car la couleur de la peau est d'un noir d'encre. Cependant, Wagner entretient une relation proche avec Storm, une mutante Afro-Américaine.

*Crawler*" (In the circus, I was known as "The Incredible Crawler"). Ici, la référence positionne le héros en tant que victime. Il n'est ainsi pas rare de voir les mutants être qualifiés de "freaks" par les humains au cours des trois films, ce qui contribue à signer l'aspect irréconciliable de la position de héros avec la vie "normale" menée par le restant des humains.

Jusqu'aux concours de culturisme auxquels participe par exemple Arnold Schwarzenegger, le corps bodybuildé constitue le symbole d'une masculinité hyperbolique le plus souvent triomphante. Cependant ce corps exagéré par la pratique de la musculation a également pris de nouvelles connotations avec le temps. La contre-culture gay s'est ainsi appropriée ces codes de la virilité, notamment le corps sculptural façonné par le bodybuilding<sup>910</sup>. La féminisation qui accompagne toute mise en spectacle du corps masculin peut dès lors devenir plus menaçante encore – puisque le film d'Action travaille toujours à écarter les éventuelles connotations homosexuelles des attributs et comportements des héros. Les connotations "gay" sont d'autant plus présentes dans l'univers des super-héros (comic books et films confondus) que l'usage du costume, et plus particulièrement du collant, renforce encore une potentielle féminisation. Le collant possède en effet une qualité particulière : parce qu'il est moulant, il révèle tout autant la masculinité<sup>911</sup> (en soulignant l'anatomie) qu'il travaille à la déconstruire en invoquant un régime de signes aux connotations féminines (l'univers de la danse, par exemple). C'est ce que David Calvo pointe lorsqu'il parle du "*paquet viril en place dans un écrin de lycra*"<sup>912</sup> : pour toutes ses connotations menaçantes, le collant signe également la virilité du super-héros. Le collant n'est d'ailleurs pas autonome : il est l'extrémité d'un costume total, couvrant, qui habille le corps et solidifie l'identité du héros, par un code couleur fidèle au système de représentation graphique des comic books.

Dans ces conditions, il se serait tentant de conclure qu'une corporéité définie par le costume se substitue au corps musculeux décliné *ad nauseam* par le film d'Action. Dans de nombreuses scènes issues de films de super-héros, cependant, cet évidement du corps au profit du costume est bien souvent désamorcé, pour retrouver les connotations

---

<sup>910</sup> HOQUET Thierry. op. cit., p. 5.

<sup>911</sup> Susan Bordo note que le soulignement des parties génitales masculines par le vêtement a constitué une norme, jusqu'à l'apparition des pantalons au XVIII<sup>e</sup> siècle. Avant l'apparition des vêtements dissimulant l'anatomie, le corps masculin se construisait donc par la révélation de ses attributs, contrairement au corps féminin, caché sous des robes amples, relevant alors de l'artifice ; cf. BORDO Susan. op. cit., p. 26.

<sup>912</sup> CALVO David. Hyper Elastomer. *Tausend Augen*, 2007, p. 29-33.

masculines et héroïques du corps musclé. Les films étudiés utilisent principalement deux stratégies pour rattraper l'aspect charnel du corps, derrière la peau graphique qu'est le costume. La première consiste à détruire, partiellement ou complètement, le costume pour retrouver la chair du héros. Dans *Spider-Man II*, la scène du train construit la relation intime entre le super-héros et la ville, nous l'avons vu ; mais alors que Spider-Man absorbe la vitesse du véhicule pour mieux le retenir, son corps s'enfle, son costume cède : sa peau apparaît alors dans les déchirures du tissu. Un effet visuel similaire existe dans les deux films consacrés à Hulk : lorsque le héros change de taille, seul son pantalon est conservé, tandis que sa poitrine est exposée au fur et à mesure que la chemise est déchirée. Hulk et Wolverine, les héros plus primitifs de notre corpus, sont d'ailleurs les seuls à prolonger un tant soit peu l'esthétique du *beefcake*. Batman et Superman se situent à l'autre extrémité de ce spectre, puisqu'ils constamment couverts par leurs costumes, sinon dissimulés. Spider-Man constitue un cas transitionnel puisque son costume, quant à lui intégral (il inclut même le masque), possède une matérialité à part : il n'est pas seulement soumis, comme ceux de Batman et Superman, à la salissure, mais aussi à la déchirure, voire à la destruction quasi totale<sup>913</sup>. Secondement, une stratégie de dérision permet également de contrer la féminisation potentiellement associée au costume. Elle apparaît à la fois dans les franchises *X-Men* et *Spider-Man*. Dans le premier cas, il faut se rappeler une scène du premier film, où les super-héros revêtent les costumes qui les identifient comme équipe. Dans le comic book, le référent forain était particulièrement exacerbé, fidèle à la tradition pop et éclectique de Marvel : chaque héros possédait un costume d'une couleur différente, et Wolverine se distinguait par la teinte citronnée de sa combinaison. Dans les trois *X-Men*, ces costumes bariolés ont été remplacés par une combinaison unique, en cuir noir, qui rappelle les tenues commando des héros d'Action, comme si le référent graphique, non transposable, devait être évacué. Ce rejet est même revendiqué, non sans ironie, lors d'un commentaire auto-référentiel exprimé par Wolverine, qui critique ainsi les tenues : "Vous sortez vraiment vêtus de ces trucs ?" ("*You actually go outside in these things?*"). On lui répond alors : "*Tu préférerais quoi ? Du Spandex jaune ?*" ("*What would you prefer? Yellow Spandex?*"). Cette remarque opère alors sur deux plans : elle marque une rupture avec l'héritage "pop" de la série d'origine, et désamorce les connotations féminisantes, sur lesquelles nous reviendrons, d'un costume en cuir, en les comparant au référent d'origine. La référence

---

<sup>913</sup> Nous pensons ici à la dernière scène de *Spider-Man II*, où le super-héros, après son combat contre Doc Ock, ne possède plus qu'un haillon, à peine retenu par un reste de masque ; c'est d'ailleurs de cette façon que Mary Jane apprend la double identité de Peter Parker.

au matériau (le Spandex) ironise également sur un problème récurrent dans le film de super-héros : parti d'une existence de papier, les costumes doivent au cinéma être portés par l'acteur, souvent au prix d'un inconfort notoire<sup>914</sup>.

Dans *Spider-Man*, l'allusion à l'aspect impraticable et ridicule du costume constitue une forme de "running gag" : le spectateur voit ainsi Peter Parker passer son costume de Spider-Man à la machine, seulement pour constater que sa couleur rouge a déteint sur ses chemises, devenues roses (l'ambiguïté sexuelle étant ici clairement évoquée) ; dans le second film de la franchise, lorsque le héros perd son pouvoir de saut et doit prendre un ascenseur pour descendre d'un immeuble, il croise un résident qui le gratifie d'un "Sympa le costume de Spidey. Tu l'as trouvé où ?" ("Cool Spidey outfit. Where did you get it?"). Peter Parker, devenu pataud dans son costume, répond alors que le costume le gratte<sup>915</sup>. Les deux stratégies sont en somme complémentaires, et permettent d'aller au-delà du costume, en tant qu'il constitue un accoutrement féminin ou plus simplement, un habit improbable. Retrouver le muscle sous le costume permet de réactiver une aura primitive et héroïque, en connexion directe avec les héros d'Action, tandis que le discours ironique et réflexif met à distance le costume, annule temporairement ses connotations en lui rendant sa nature concrète, celle d'un déguisement inconfortable dont l'acteur doit endurer le port pendant le tournage du film. Si cette problématique du costume empêche de rabattre la corporéité super-héroïque sur celle des héros d'Action, il faut cependant admettre que l'héritage de l'actionner reste très prégnant, surtout chez les héros les plus "primitifs". Gianni Haver et Michael Meyer évoquent cet aspect lorsqu'ils parlent d'un Hulk "déchir[ant]" littéralement la "logique costumée" des super-héros antérieurs<sup>916</sup>. Wolverine retrouve pour sa part quelque chose du corps sacrificiel de Rambo : héros invincible dont les blessures cicatrisent par magie, ses mains sont

---

<sup>914</sup> Ce problème existe par ailleurs dans les films d'Action. Il est intéressant que ces costumes, censés augmenter les pouvoirs des héros, représentent pour l'acteur une forme de souffrance. *Robocop* est une illustration de ce phénomène : alors que le héros semble se mouvoir aisément à l'écran, l'acteur Peter Weller a vécu un véritable calvaire au cours du tournage à cause du port du costume.

<sup>915</sup> Nous centrons ici l'analyse sur les films les plus importants de notre corpus, mais il doit être mentionné que cette réflexivité pratiquée à l'endroit du costume est de plus en plus fréquente dans les films de super-héros, notamment dans *The Incredibles* et dans *Kick-Ass*. Dans le premier, la scientifique qui fabrique les costumes de la famille Incredible ironise sur la fonctionnalité de la cape, source d'accidents pour de nombreux super-héros. Dans le second, la cape disparaît rapidement, lorsque le héros en devenir essaie son costume devant son miroir - il le regrettera en entendant ses amis s'extasier sur la cape de son concurrent.

<sup>916</sup> HAVER Gianni, MEYER Michaël. op. cit., p. 165.

équipées de lames qui transpercent de façon répétée ses poings, et ce, à chaque combat. Associé à l'esthétique *beefcake* que le héros présente par ailleurs, ce trait révèle un fonctionnement du corps qui interroge une fois encore sa propre surface, comme si toute peau ou costume, qu'elle appartienne au héros d'Action ou au super-héros, posait au fond la question de son en-deçà.

Si les films de super-héros peuvent se permettre de déconstruire la tangibilité du corps du héros en ironisant sur son costume, c'est que le super-héroïsme s'ancre par ailleurs dans d'autres scènes du film. La corporéité du héros, ceci étant, relève d'un problème plus complexe encore que celle des héros d'Action. Étudier les corps de ces derniers, c'est interroger la dualité entre le corps et l'acteur, ou encore l'opposition entre un corps dont l'aspect charnel est revendiqué, en même temps que la trajectoire abstrait la physicalité du héros. Dans le cas du super-héros, l'équation est portée à trois termes : le corps, le costume, l'acteur. Nous avons vu qu'il existait toute une tension entre les deux premiers agents : souvent, le costume happe le corps, le réduit à la surface ; parfois, le corps revient, à mesure que le costume s'abîme. Corps et costume se confondent parfois à l'écran, et c'est une autre tension qui surgit, cette fois entre le corps de l'acteur, le plus visible lorsqu'il incarne l'identité à la ville, et le corps digital, qui prend en charge la plupart des exploits. C'est la particularité de ce très jeune genre qu'est le film de super-héros : en raison de l'aspect exceptionnel des performances pratiquées à l'écran (voler, principalement), les effets spéciaux ont eu immédiatement leur place dans les productions, que ce soit à la télévision ou au cinéma. C'est du moins la conclusion qui s'impose d'abord au spectateur : le super-héros a besoin des effets spéciaux pour dépasser les limites physiques du corps de l'acteur – tout comme le héros d'Action a besoin d'associer le corps de l'acteur et celui du cascadeur. Michael Chabon, qui a écrit une version romancée de la création du premier super-héros (*The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*), peut nous aider à formuler une hypothèse différente, lorsqu'il dit du costume super-héroïque : "*tout comme l'être qui le porte, le costume de super-héros est, par définition, un objet impossible, qui ne peut pas exister*"<sup>917</sup>.

---

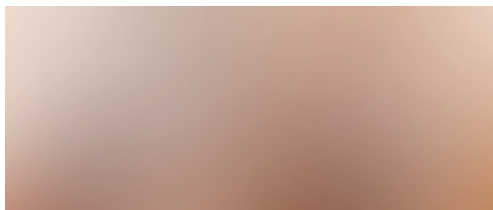
<sup>917</sup> "like the being who wears it, the superhero costume is, by definition, an impossible object. It cannot exist", in CHABON Michael. *Secret Skin*, an essay in unitard theory [ en ligne ]. The New Yorker. 10 mars 2008.



Il précise ensuite la nature de cette impossibilité, en la rattachant à l'origine de papier des super-héros :

*le costume de super-héros n'est pas fait de tissu, de mousse ou d'adamantium<sup>918</sup>, mais de demi-teintes, de couleurs Pantone, de lignes claires pour le contour et de toute la dextérité du dessinateur<sup>919</sup>.*

Il y a une explication à la présence apparemment évidente des effets spéciaux, en particulier des effets numériques, dans le film de super-héros. Parti d'une matière graphique, le corps du super-héros ne transiterait que provisoirement dans le corps de l'acteur, pour retourner à son état fondamental de couleurs et de traits. Ce trajet est également intéressant du point de vue technologique, puisque les effets numériques servent ici non pas à représenter des technologies impossibles ou des créatures imaginaires, mais à mettre en image un contenu déjà ancien, pour lequel les films expriment une certaine nostalgie<sup>920</sup>. Ce hiatus, entre la physicalité supposée du héros et sa représentation digitalisée à l'écran, est particulièrement lisible dans la franchise *Spider-Man*.



*fig. 137.1*



*fig. 137.2*

*fig. 137 : Spider-Man 2 article ordinaire et extra-ordinaire.*

---

Lorsque Spider-Man devient héroïque, le corps de Tobey Maguire s'éclipse, et laisse place à des scènes dont la plasticité semble parfois à la limite du cinéma – pour se confondre avec la cinématique de jeu vidéo ou le cinéma d'animation. Entrer dans une scène

---

<sup>918</sup> L'adamantium est un métal imaginaire, d'abord apparu dans les pages des fascicules Marvel. Indestructible, l'alliage forme la base du squelette artificiel greffé sur les os de Wolverine.

<sup>919</sup> "a superhero's costume is constructed not of fabric, foam rubber or adamantium but of halftone dots, Pantone colors values, inked containment lines, and all the cartoonist's sleight of hand", in CHABON Michael. *Secret Skin*, an essay in unitard theory. op. cit.

<sup>920</sup> C'est un usage des effets spéciaux qui n'est pas isolé : Michele Pierson, dans son étude des effets spéciaux dans les années 90, note que la fin de la décennie a vu éclore une série de films à l'esthétique volontairement "low-tech" (*Escape from L. A.*) ou kitsch (*Mars Attacks!*), tout en étant soutenus par la technologie informatique ; in PIERSON Michele. *CGI Effects in Hollywood. Science-Fiction Cinema 1989-95: The Wonder Years*. *Screen*, 1999, p. 175.

d'Action équivaut alors, pour le héros, à perdre son visage, non seulement parce que le costume inclut le masque, dans le cas de Spider-Man, mais aussi parce que l'acteur disparaît. Le déficit de tangibilité inscrit dans ces scènes doit dès lors être compensé, tout comme la présence occultante du costume implique le retour de la chair, à la faveur d'un effort provoquant le déchirement, ou plus radicalement, la destruction totale du vêtement. Dans la série des *Spider-Man*, le héros réclame son corps au moment où il est le moins héroïque, ce qui est paradoxal pour nous, puisque notre étude repose largement sur l'idée que l'héroïsme des personnages américains se fonde avant tout sur une revendication du soi comme être de chair et de muscles. Dans les trois films de Sam Raimi, les scènes du quotidien tiennent une place importante, équivalente aux scènes d'Action. Elles occupent même des temps de plus en plus longs au fur et à mesure que le récit avance. Dans *Spider-man III*, il est fréquent de voir l'action retomber, pour laisser place à des scènes d'intérieur. Le spectateur voit ainsi Peter Parker prendre le thé avec sa tante May, lors d'une scène où des objets tenant d'une quotidienneté extrême sont révélés à la faveur de gros plans : tasses, cookies, théières remplacent alors les gadgets sophistiqués du Green Goblin à l'écran. C'est une tradition du cinéma américain que de célébrer les objets emblématiques de sa culture, surtout dans les contextes qui s'y prêtent le moins. Dans *Independence Day*, Jeff Goldblum trouve la solution à l'invasion extra-terrestre dans une canette de Coca-Cola ; dans le même film, Will Smith tue ses ennemis en émettant cette plainte : "*J'aurais pu être à un barbecue*" ("*I could have been at a barbecue*"). Dans *The Long Kiss Goodnight*, le personnage de Geena Davis tue l'espion qui s'est introduit chez elle avec une tarte au citron ; enfin, Tim Burton est l'auteur d'une parodie de ce trope dans *Mars Attacks!* lorsque les humains découvrent que la musique country de Slim Whitman est létale pour leurs envahisseurs. Ce motif, récurrent dans les blockbusters (Action et science-fiction confondues), semble imposer l'idée que le héros ne gagne pas seulement par son exceptionnalité, mais bien aussi par son américanité. Pour revenir à Spider-Man, il faut constater que cette infiltration de la quotidienneté dans l'exceptionnel permet de rétablir une forme d'équilibre : le supplément d'humanité que ces scènes confèrent à l'acteur équilibrent la perte de substance potentiellement occasionnée par l'usage d'effets numériques. Cependant, cette explication semble insuffisante, tant le maillage entre l'ordinaire et le fantastique apparaît comme une problématique prégnante chez les super-héros, dès lors qu'ils sont aux prises avec leur double – nerd ou simple bureaucrate falot. Pour cette raison, nous devons examiner ce dernier régime d'oppositions, et tenter de distinguer plus complètement l'écart qui sépare le héros de son autre.

## Conclusions : la corporéité multiple du super-héros

Les super-héros sont des êtres urbains, et cette contextualisation prend souvent la forme d'une promotion sociale : ainsi, alors que Superman devient le gardien de Metropolis, le jeune Clark Kent quitte sa campagne natale pour devenir journaliste. Plus largement, devenir super-héros revient souvent à s'extraire de sa classe : Peter Parker compense un peu son statut social en devenant Spider-Man, et devient même reporter grâce à son double ; inversement, Bruce Wayne, prisonnier de son milieu aristocrate, s'en extrait lorsqu'il fait régner la justice dans Gotham City. Dans tous les cas cependant, le super-héros est plus qu'un personnage simplement urbain, contextualisé dans la ville : il fait corps avec elle, entretient une intimité avec ses buildings. Cette proximité lui permet de vaincre ses ennemis, mais aussi de se trouver une place, dès lors que le super-héros ne peut intégrer la communauté des humains. En cela, le super-héros hérite quelque peu du *westerner* et du héros d'Action, dans la mesure où il compense son absence d'intégration par la société par un déplacement perpétuel dans l'espace que celle-ci occupe. Défini par le décor, le héros impose son identité par le corps, plus encore que le héros d'Action puisque le costume, en tant qu'objet graphique impose l'univers coloré, les références (animales, mécaniques...) et parfois l'emblème qui font du super-héros un être unique. Là où le héros d'Action opposait ses muscles aux affres du monde extérieur, le super-héros se compose un double corps fait de chair et de tissu, qui complique un peu plus la question de l'en-deçà du muscle explorée précédemment. Le problème du costume repose dans son existence même : objet dessiné, il ne se transpose pas aisément dans la volumétrie du référent profilmique. Il prend alors deux formes : celle d'un objet encombrant, simple vêtement devenu déguisement, lorsqu'il fait l'objet de commentaires réflexifs dans le récit, et celle d'une matière élastique, numérique, lorsque le corps de l'acteur disparaît pour laisser place à des exploits retranscrits par des effets digitaux. Le costume, associé à l'exhibition des muscles, relie également le super-héros à une tradition plus ancienne que le comic book, celle du cirque et de l'homme fort. Potentiellement féminisante, cette référence est sans cesse retournée par les films les plus récents de notre corpus (*X-Men*, *Spider-Man*) qui s'emploient à asseoir l'héroïsme de leurs personnages, tout en prenant acte de l'aspect kitsch ou démodé de leur référent. Le costume et le muscle travaillent donc conjointement à poser l'exceptionnalité du héros ;

cependant, la dérision dont ils font parfois l'objet travaille à faire retourner le super-héros vers sa normalité, et donc ses limites. C'est cette normalité, traditionnellement endossée par le double, et potentiellement porteuse de connotations anti-héroïques, qu'il va nous falloir examiner à présent.

## 4. DE LA SUPERNORMALITE

Le héros se doit d'être hors du commun, cela semble aller de soi, et tous les films que nous avons étudiés semblent renforcer cette évidence. Dans le cas d'un super-héros, représentation hyperbolique du héros, il faudrait alors s'attendre à une exceptionnalité exacerbée, loin des tourments de la vie "normale" que les spectateurs viennent temporairement suspendre en se rendant au cinéma. En réalité, la question est bien plus complexe, et dépasse l'inclusion du quotidien rendue obligatoire par le jeu des doubles identités. Un super-héros se définit par son costume, nous l'avons vu, et par ses pouvoirs. Mais ceux-ci, aussi illimités qu'ils peuvent sembler, recoupent toujours les faiblesses des super-héros. Superman semble omnipotent, mais il ne peut retrouver sa planète d'origine ; Batman ne peut ramener ses parents disparus, pas plus que Spider-Man ne peut ressusciter son oncle ; Wolverine ne peut se séparer de son squelette d'adamantium ; enfin, Bruce Banner ne peut que maîtriser son double Hulk, pas l'anéantir. C'est là la contradiction des super-héros : leur puissance physique ne leur permet pas de réparer leur trauma fondamental, même si leurs exploits jouent le rôle d'un exorcisme. Parallèlement à cette première limite existe la question du spectre réel des pouvoirs du héros. Nous allons voir que l'omnipotence partielle des héros ne s'accompagne pas systématiquement d'une Action à grande échelle. Il est même fréquent que les pouvoirs des personnages super-héroïques confinent à l'anecdotique. Cependant, nous verrons que cette limite est parfois revendiquée, et que la toute-puissance de certains super-héros s'associe à une action volontairement circonscrite. Enfin, nous définirons la normalité du super-héros comme relevant d'une essence différente de celle du nerd, ou du "*common man*" parfois rencontré dans les films catastrophe. Les films de super-héros mettent en effet en forme une super-normalité, qui inclut le risque de mort, tout en garantissant aux personnages de rester héroïques, en dépit des obstacles.

## 4.1 Rencontres entre exceptionnalité et quotidien

### 4.1.1 POUVOIR TOTAL ET POUVOIR LOCAL

Que peut le super-héros ? Si les super-héros sont si puissants, pourquoi ne stoppent-ils pas tous les conflits mondiaux ? Ainsi peut s'interroger le lecteur critique de comic books, et à sa suite le spectateur de films de super-héros. La contradiction apparaît dès 1978, dans le premier *Superman* : le personnage s'y avère capable de remonter le temps pour sauver Lois Lane – mais jamais ce pouvoir n'est utilisé pour modifier le cours de l'histoire collective<sup>921</sup>. Dans ce même film, les pouvoirs de Superman servent même des scènes anecdotiques. Superman sauve ainsi un chat piégé dans un arbre, ou se sert de son super regard pour observer les poumons de Lois Lane, inquiète des effets du tabac sur sa santé. Il ne faut pas pour autant croire que ce tissage entre exceptionnalité et normalité se limite au seul genre du film de super-héros – nous l'avons d'ailleurs évoqué en mentionnant *Independence Day* ou *Mars Attacks!*. Vincent Amiel et Pascal Couté lisent dans cette pratique une stratégie d'inclusion du spectateur :

*L'un des principes du cinéma américain (et particulièrement hollywoodien) a été, depuis toujours, de "naturaliser" les situations et les histoires représentées pour donner au spectateur une plus grande proximité vis-à-vis d'elles. Quel que soit l'extraordinaire de la situation, on y mêle des ingrédients de la vie quotidienne, des traits psychologiques communs attachés aux créatures les plus monstrueuses, des comportements "middle class" dans des sociétés totalement exotiques, etc. Sans chercher un véritable réalisme, ces procédés servent une acceptation du récit par les spectateurs du fait de ces instants de reconnaissance, de ces points d'ancrage mimétique*<sup>922</sup>.

Associée à cette réflexion, émerge la "question morale du sauvetage du chien"<sup>923</sup>, une situation où les héros, le plus souvent des personnages de "common man" bousculés par une catastrophe (*Twister*, *Daylight*) mettent leur vie en péril pour sauver leur animal domestique. Amiel et Couté expliquent que la gratuité de ce geste produit en fait un

---

<sup>921</sup> Umberto Eco le relevait déjà dans son analyse du comic book, s'étonnant par exemple que le super-héros n'aille pas "libérer les six cent millions de Chinois du joug maoïste", in ECO Umberto. op. cit., p. 143.

<sup>922</sup> AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal. op. cit., p. 143.

<sup>923</sup> Ibid., p.144.

supplément de sentiment, et permet de révéler la grande âme des héros en devenir. Or, dans Superman, une logique différente est à l'œuvre. Le sauvetage du chat ne représente aucun risque pour Superman ; cette intervention ne télescope pas une entreprise plus large. Plutôt, la scène a valeur d'intermède, et resitue Superman, l'extra-terrestre aux pouvoirs illimités, du côté des humains. Cette figure de l'exploit anecdotique rencontre une autre variation dans *Superman*, celle de l'exploit discret. Dans une scène antérieure au sauvetage du chat, Lois et Clark sortent du travail. Le journaliste maladroit tente de retenir l'attention d'une Lois peu intéressée par la conversation. C'est alors qu'un voleur (surgi d'une ruelle, selon le motif consacré) braque les deux personnages. Plutôt que de faire appel à son *alter ego*, Clark se sert de ses pouvoirs, mais en toute discrétion. Lois croira ainsi que l'arme du voleur s'est enrayée – mais alors qu'elle quitte le plan, Clark révèle la balle tirée par le revolver soigneusement dissimulée dans sa main. Dans les deux cas – sauvetage du chat ou intervention subtile – les pouvoirs sont étroitement liés au quotidien. Il se produit tout un maillage, entre ordinaire et extraordinaire, qui humanise le héros, au-delà du seul procédé de la double identité.

Pourtant, la normalité a le plus souvent des connotations négatives dès qu'il est question d'héroïsme. Dès les premiers westerns, le *drifter* résiste à toute force à la tentation de la vie rangée (*settling down*) qu'une rencontre amoureuse laisse parfois entrevoir. Superman s'y confronte même directement dans *Superman II*, lorsqu'il choisit d'abandonner ses pouvoirs pour vivre sa relation avec Lois : le film s'emploie justement à prouver l'impossibilité de la normalisation totale de Superman, dès lors qu'une équipe de trois Kryptonien prend la Terre d'assaut, et exige l'intervention d'un super-héros. Si le super-héros entretient une certaine proximité avec le quotidien, il lui est impossible de souscrire totalement à une vie normale. Spider-Man fait ainsi une expérience similaire lorsqu'il perd progressivement ses pouvoirs dans le deuxième film illustrant ses aventures. Ayant accepté de n'être *que* Peter Parker, celui-ci arrive enfin à respecter ses engagements, suivre ses cours à l'université, un choix emblématisé par le port cette fois constant des lunettes. Ce répit sera bien entendu de courte durée, puisqu'une nouvelle menace s'abat sur New York et force Parker à revêtir son habit de super-héros. Nous avons parlé précédemment d'aller-retour d'une identité à l'autre, et de *la danse de l'identité*<sup>924</sup> qui accompagne ce mouvement. Il arrive donc, dans les récits de super-héros, que ce trajet vers une identité normale s'accompagne d'une tentation, celle d'y rester et de se consacrer à la vie commune qu'elle sous-tend. Nous avons précédemment analysé

---

<sup>924</sup> L'expression, empruntée à Stanley Cavell, s'applique ici uniquement aux cas de double identité chez les super-héros.

une scène de *Superman III* qui rappelle l'impossibilité du choix : Superman contient Clark Kent autant que le contraire. Ces deux identités feuilletent le corps de Superman, elles se superposent à l'infini, interdisant le choix binaire entre l'une ou l'autre des identités. Reste l'idée que ces deux vies sont trop pour un seul homme, aussi "super" soit-il : ainsi Spider-Man lutte pour concilier ses deux emplois du temps, échouant à voir ses amis ou à rendre ses devoirs à l'heure. Si devenir totalement normal n'est donc pas une véritable perspective, la normalité reste un enjeu, en tant qu'elle fait figure de tentation. À ce désir d'être banal répond l'émergence parallèle de nouveaux héros plus communs, que Umberto Eco observait déjà dans son analyse des comics et des séries télévisées :

*entre-temps, entre les années 30 où naissait Superman (sans remonter jusqu'à ses ancêtres du XIX<sup>e</sup>) et nos jours, la télévision s'est installée. En guise de Superman, elle a élu l'Everyman, c'est-à-dire qu'elle a offert comme modèle d'homme exceptionnel l'homme de tous les jours, celui auquel n'importe qui peut s'identifier*<sup>925</sup>.

Le super-héros, cependant, ne peut choisir ce destin "d'Everyman" : il est condamné à s'en rapprocher, par exemple en sauvant les chats perdus dans les arbres, mais doit toujours revenir à sa dualité fondatrice.

La limite du champ d'action des super-héros ne tient pas pour autant du hasard. Si Superman est resté absent du conflit dans les comic books publiés pendant la Seconde Guerre Mondiale, c'est que sa place n'était pas là – ce qui renseigne quelque peu sur la fonction du super-héros. Nous avons parlé de l'intimité des personnages super-héroïques avec la ville, en mentionnant la fusion quasi organique qui liait les corps aux décors. L'enjeu est également psychologique, comme le montre le sobriquet dont s'affuble Peter Parker lorsqu'il signe ses messages d'un "*Your friendly neighborhood Spider-Man*" ("*Votre sympathique Spider-Man du coin*"). Cet aspect, déjà exploité dans le comic book, a été entièrement réinvesti par les trois films de la franchise, où Spider-Man apparaît comme la mascotte de New York, aidant les citoyens dans les moments les plus critiques, mais faisant également office de figure locale, mi-policier, mi-pompier (en protégeant par exemple les enfants qui traversent la route). La Chose (*The Thing*), membre des Quatre Fantastiques, a connu un destin similaire dans les comic books : associé au Golem en raison de son apparence d'homme d'argile monumental, il possède les qualités d'un gentil voisin, qui revendique ses origines par un fort accent new-yorkais

---

<sup>925</sup> ECO Umberto. op. cit., p. 209.

- un épisode récent de 2006 le montre même au cours de sa Bar Mitzvah<sup>926</sup>. Le super-héros ne serait donc *super* qu'en puissance : à l'aspect illimité de ses pouvoirs répondrait la qualité circonscrite de son action. Au cours des années 2000, cependant, de nombreuses analyses ont vu dans cette action de proximité la réponse symbolique au trauma causé par l'attaque des tours jumelles le 11 septembre 2001<sup>927</sup>.

#### 4.1.2 L'EXPLOIT LOCAL, RÉPONSE AU 11 SEPTEMBRE 2001

En effet, les films de super-héros sortis au cours de la décennie se font tous l'écho, de façon plus ou moins voilée, de l'expérience des attaques terroristes. C'est bien d'expérience qu'il faut parler, car jusqu'à alors, le cinéma américain, notamment dans les actioners, représentait la destruction comme un spectacle : les plans se faisaient larges pour présenter la chute d'une tour ou les explosions ravageant le décor urbain. Dans le film de super-héros des années 2000, le spectateur est placé au cœur de la menace. Cette position est renforcée par l'inclusion de personnages-relais, simples citoyens, à qui une importance nouvelle est donnée, comme dans la scène du métro de *Spider-Man II*. D'autres scènes rejouent même, à la fin de la décennie, des scénarios proches de l'effondrement des tours : dans *Spider-Man III*, un employé du bâtiment perd le contrôle de sa grue, qui, en tournoyant, éventre un immeuble de verre<sup>928</sup>. Dans *X-Men: The Last Stand* (2006), le personnage de Jean, à l'origine capable de télékinésie, acquiert une puissance illimitée lorsque sa deuxième personnalité, Phoenix, prend le contrôle de son

---

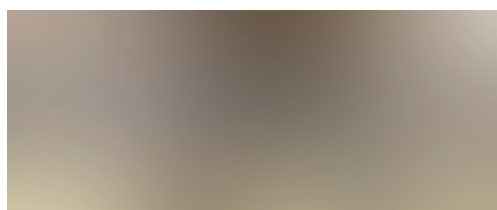
<sup>926</sup> McCLELLAND Jeff. "From Jimmy Durante to Michael Chicklis: The Thing Comes Full Circle". 2007, p. 72 ; p. 81.

<sup>927</sup> On trouve par exemple chez Mark Gallagher : "*Après les attaques terroristes du 11 septembre aux États-Unis, les médias avaient anticipé un retour à une tendance plus dramatique dans le cinéma d'action. Mais cette évolution ne s'est pas produite : les récits solennels d'héroïsme masculin comme Tears of the Sun (2003) et Ladder 49 (2004) ont réalisé de mauvais scores au box-office américain. En revanche, le désordre du 11 septembre a été projeté de manière curieuse dans un récit fantastique comme Spider-Man 2 (2004), qui inclut une séquence dans un train, où les New-Yorkais s'associent pour porter secours au jeune super-héros blessé*" ("*Following the 9/11 terrorist attacks on the United States, media commentators anticipated a return to earnest dramatic fare within the action cinema. No such shift really occurred: solemn narratives of male heroism such as Tears of the Sun (2003) and Ladder 49 (2004) performed poorly in their U.S. releases. Instead, the disturbances of 9/11 were mapped intriguingly onto fantastic fare such as Spider-Man 2 (2004), which included a sequence in which New Yorkers in a crowded train-car join in solidarity to support the wounded teenaged superhero.*"), in GALLAGHER Mark. op. cit., p. 19.

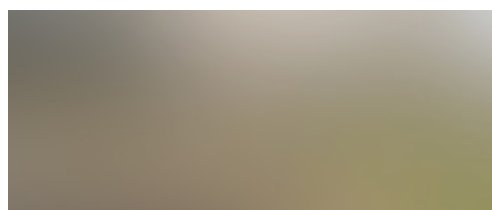
<sup>928</sup> Cette scène est mentionnée par Sébastien Boatto que nous allons citer ci-après.



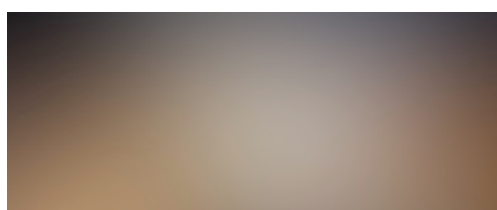
corps<sup>929</sup>. Son pouvoir, requalifié par la seconde personnalité, lui permet de détruire tout ce qui l'entoure – et même de suspendre temporairement la gravité. Jean tue ainsi accidentellement son compagnon Cyclops, puis son mentor Charles Xavier. Tous deux sont réduits à l'état de poussière, ne laissant aucune dépouille. De Cyclops, il ne reste que les lunettes, tandis que la mort de Xavier est représentée par sa chaise roulante laissée vide. Dans la scène finale du film, Jean / Phoenix déchaîne ses pouvoirs sur l'île d'Alcatraz, détruisant les bâtiments au même titre que les humains. Ceux-ci sont ventilés, réduits à l'état de particules (*fig. 139, 140*).



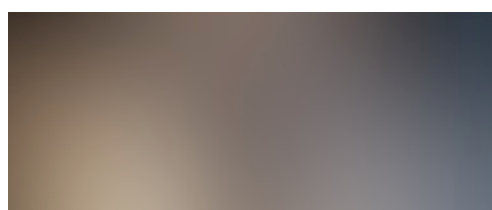
*fig. 138.1*



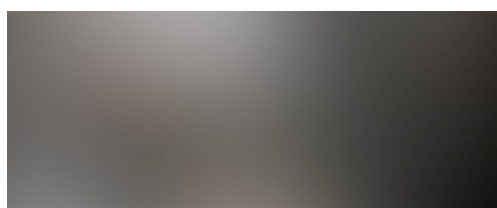
*fig. 138.2*



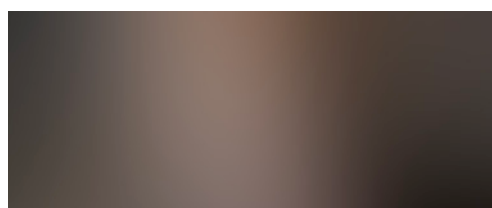
*fig. 139.1*



*fig. 139.2*



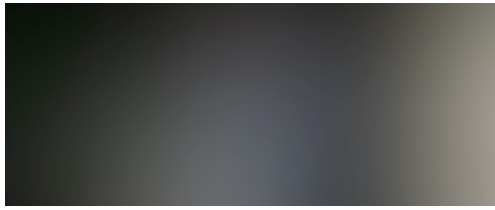
*fig. 140.1*



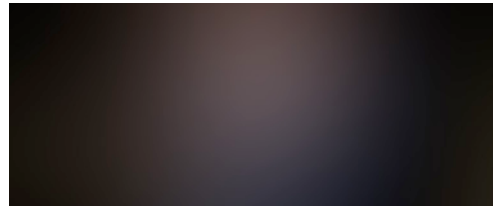
*fig. 140.2*

---

<sup>929</sup> Même si notre étude est d'abord consacrée au héros masculin, il nous faut relever ici un fait notoire : là où la double identité, chez les super-héros, est source de créativité et de versatilité, elle est entièrement envisagée sous l'angle de la pathologie (ici, la schizophrénie) chez les personnages féminins. Il n'y aura pas ici de danse, ou d'aller-retour habiles d'une identité à l'autre : lorsque Charles Xavier échoue à contenir la personnalité malfaisante, le personnage de Jean n'a d'autre choix que la mort.



*fig. 140.3*



*fig. 140.4*

*fig. 138, 139, 140 : Des images qui se font l'écho du traumatisme provoqué par le 11 septembre.*

*fig. 138 : Superman répare le trauma en empêchant un crash aérien dans Superman Returns.*

*fig. 139 : Jean réduit son environnement en poussière dans la scène finale de X-Men: The Last Stand.*

*fig. 140 : Plus tôt, c'est son mentor Charles Xavier à qui Jean fait subir le même sort.*

Visuellement, les corps poussiéreux des X-Men survivants renvoient directement à la représentation médiatique de la catastrophe ayant frappé New York. Sébastien Boatto, en discutant de la relation du film de super-héros aux événements du 11 septembre, évoque également le sauvetage providentiel d'un avion (*fig. 138*) menaçant de s'écraser dans *Superman Returns* (2006) ou l'aide apportée par les Quatre Fantastiques à une équipe de pompiers dans le premier film racontant leurs aventures (2005)<sup>930</sup>. Il faut bien sûr analyser ces films avec précaution, et résister à la tentation d'expliquer tout le répertoire formel et symbolique des films de super-héros des années 2000 par la seule référence au 11 septembre. Néanmoins, il existe une certaine justesse dans le concept "d'images-réparation"<sup>931</sup> dégagé par Sébastien Boatto dans le même article. Il les définit comme "*des scènes qui, inconsciemment, pansent les traumatismes occasionnés par le 11 septembre*"<sup>932</sup>. Il ne s'agit pas de dire que les scènes de destruction totale sont nouvelles – elles existent depuis les débuts du cinéma, et ont acquis une échelle nouvelle dans les premiers films catastrophes des années 70 – mais bien de repérer une double requalification de celles-ci. D'une part, ces scènes reposent sur une inclusion grandissante du spectateur, au plus près du cataclysme et de ses conséquences ; d'autre part, la forme même de la destruction s'éloigne du modèle tonitruant du film des années 90 (explosions, bris de verre et de métal) pour se rapprocher d'une négation du décor, lors d'une table rase totale (la poussière remplaçant alors la ruine). La forme de la catastrophe peut donc changer, mais l'action du héros reste celle d'un super-héros de quartier, du moins dans les films appartenant à notre corpus. Cette action ne traite pas la source du conflit mais panse localement ses conséquences sur les habitants d'un quartier

<sup>930</sup> BOATTO Sébastien. "Du surhomme à Superman". op. cit., p. 130.

<sup>931</sup> Ibid.

<sup>932</sup> Ibid.

ou d'une ville. Si Spider-Man était déjà *Neighborhood Spidey* dans le comic book qui lui était consacré, le sobriquet prend une qualité nouvelle au regard des événements qui ont marqué le début du XXI<sup>e</sup> siècle : être super-héros équivaut alors à délaissier la menace elle-même, pourtant source de spectacle, pour se concentrer sur ceux qu'elle concerne.

La fin des années 2000 a toutefois vu apparaître des héros capables d'aller résoudre des conflits distants, tel Iron Man volant dans son costume de métal pour aller défendre un village afghan. Parallèlement cependant, d'autres productions réinvestissent la normalité potentielle du super-héros, comme *Kick-Ass* (2010) mettant en scène un adolescent normal qui se pique de devenir super-héros, sans posséder le moindre super-pouvoir. Son costume, ridicule, a tout du déguisement ; son action, maladroite, est celle d'un corps normal, qui ne possède même pas l'exception du sportif. Le film rejoint finalement le fantastique dans les dernières scènes, où ce héros improbable finit par produire une gestuelle de super-héros, par le truchement du montage. *Kick-Ass* ne traite pas d'un héros existant de la mythologie Marvel ou DC, pas plus qu'il ne détourne les aspects mythologiques du super-héros. Le film s'interroge bien plutôt sur ce que *serait* un homme qui a décidé de devenir super-héros, dans le monde qui est le nôtre. Nous avons vu que ce cas existe par ailleurs, avec les vigilantes autoproclamés super-héros répertoriés dans le *Superhero Registry*. Cette rencontre du super-héros avec le monde "réel", celui des spectateurs de cinéma, va faire l'objet de notre dernière analyse. Nous avons évoqué les rencontres des super-héros avec la normalité : mais dans le cas de Superman ou de Spider-Man, il s'agissait pour un être fantastique de faire face à la normalité, pesante ou tentante selon les cas. Ici, la "normalité" devient le contexte même de l'émergence des super-héros et amène le regardeur à se demander si, au-delà de la rêverie qui fait exister ces hommes aux pouvoirs fantastiques, la possibilité de l'héroïsme existe encore.

## 4.2 Éloge du super-héros normal : le cas *Unbreakable*

### 4.2.1 RÉSUMÉ DU FILM

*Unbreakable* s'ouvre sur l'accouchement impromptu d'une femme afro-américaine dans les années 60. Dans une cabine d'essayage, elle donne naissance à un enfant souffrant de la maladie des os de verre, qui vient au monde avec les membres brisés. L'action se poursuit dans un temps contemporain de la sortie du film (le début des

années 2000), alors que David Dunn (Bruce Willis) prend le train pour rentrer chez lui, à Philadelphie, après un entretien d'embauche infructueux. Un peu plus tard, son fils découvre à la télévision que le train a déraillé. David est rejoint par sa femme et son fils à l'hôpital, où il apprend qu'il est le seul survivant de la catastrophe. Un flash-back nous permet d'en apprendre davantage sur Elijah (Samuel L. Jackson), l'enfant né lors de la scène d'introduction. Il grandit seul avec sa mère, qui tente par tous les moyens de le faire échapper à l'isolement dans lequel sa maladie le confine. Ses sorties sont récompensées par des cadeaux : des comic books. Devenu adulte, Elijah est le propriétaire d'une galerie, où il vend des dessins de super-héros qu'il considère comme des œuvres d'art. Il contacte David Dunn, en lui laissant une série de messages mystérieux. Les deux hommes se rencontrent enfin, et Elijah expose sa thèse à Dunn : si un être aussi faible que lui peut exister, alors il existe forcément, de l'autre côté du spectre des possibles, un être doté de pouvoirs hors du commun. Selon Elijah, cette théorie expliquerait la survie miraculeuse de David à l'accident ferroviaire. David lutte avec cette hypothèse qu'il estime farfelue, mais son fils Joseph devient obsédé par la possibilité que son père soit un être exceptionnel. Malgré son scepticisme, David s'interroge sur son passé : lorsqu'il était étudiant, il a survécu à un violent accident de voiture, à la suite duquel il a dû arrêter une carrière prometteuse de joueur de football. Le cœur du film fonctionne comme une enquête portant sur le corps de David : ce dernier retrouve les coupures de journaux relatant l'accident, ou s'essaie à l'haltérophilie dans son garage en compagnie de son fils fasciné. Elijah accompagne même David au stade où il travaille comme agent de sécurité, et essaie de le convaincre que ses intuitions concernant de potentiels fauteurs de trouble sont en fait des visions. Joseph, de plus en plus habité par la conviction que son père est un super-héros, tente de s'interposer lors d'une rixe à l'école et échoue. Cet événement rappelle à David un épisode similaire de son enfance : en tentant de protéger une camarade, il était tombé dans la piscine de l'école. Cet accident presque fatal avait alors provoqué le développement d'une peur phobique de l'eau.

Le film atteint un point de rupture lors d'une scène qui se déroule dans la maison familiale des Dunn, par ailleurs en crise, puisque le couple menace de se séparer depuis le début du film. Joseph décide de tester une fois pour toutes l'exceptionnalité de son père en s'emparant de son pistolet chargé. Convaincu que la balle rebondira sur lui, il menace de tirer. David n'évite le drame qu'en raisonnant longuement avec son fils, et lui assène la vérité dont il essaie de se convaincre lui-même : il n'est qu'un homme normal. Elijah poursuit cependant sa tentative de persuasion, et réussit enfin. Il demande à David

de se rendre dans un lieu public, en lui promettant que son attente ne sera pas longue. Dans un hall de gare, David est assailli par une série de visions, lui révélant les actes inavouables commis par les passants. Il fixe son attention sur un agent d'entretien ayant commis un assassinat. Dunn prend alors en filature le criminel. Il découvre que ce dernier séquestre des enfants, dont il a tué les parents. David libère les victimes, et se bat avec le tortionnaire. Il survit à une chute dans la piscine familiale, et étrangle son ennemi.

David Dunn regagne son foyer après cette intervention héroïque, qu'il garde secrète. Sa femme, avec qui il s'est réconcilié, suggère d'appeler la police si Elijah vient de nouveau les harceler. David profite de son inattention pour montrer à son fils la une du journal local, faisant état des exploits de la nuit passée, avant d'ajouter sobrement: "*Tu avais raison*" ("*You were right*"). Lors d'une dernière entrevue avec Elijah, David reçoit une vision et réalise que le galeriste est à l'origine d'une longue série d'attentats, perpétrés dans l'espoir de trouver un être d'exception. Elijah finit ses jours dans une institution psychiatrique, non sans avoir terminé l'explication de sa théorie : il s'affirme alors de façon consciente comme un *villain*, sans lequel il ne saurait y avoir de super-héros.

#### 4.2.2 CONTEXTUALISATION DU FILM DANS LA FILMOGRAPHIE DE M. NIGHT SHYAMALAN

*Unbreakable* (2000) est le second film du réalisateur M. Night Shyamalan, dont la carrière a véritablement commencé avec le succès critique et public de *The Sixth Sense* (1999), dans lequel Bruce Willis incarnait déjà le personnage principal du récit. Shyamalan a depuis réalisé cinq films : *Signs* (2002), *The Village* (2004), *Lady in the Water* (2006), *The Happening* (2008) et *The Last Airbender* (2010). Il a également écrit le scénario de *Stuart Little* (Rob Minkoff, 1999), et le récit de *Devil* (John Erick Dowdle, 2010). Comme nous l'avons vu précédemment, le cinéma de M. Night Shyamalan se caractérise par un usage fréquent des retournements finaux, qui amènent le spectateur à réévaluer l'ensemble des informations qui lui ont été communiquées au cours du film. Thématiquement, le cinéaste inscrit ses récits dans un contexte fantastique, voire même "étrange" si on suit la classification de Tzvetan Todorov<sup>933</sup>. En effet, les récits

---

<sup>933</sup> Todorov parle du fantastique comme d'un genre de l'hésitation ; il rapproche ce genre d'une catégorie qui laisse encore davantage place à l'incertitude, l'étrange : "*Dans les œuvres qui appartiennent à ce genre, on relate des événements qui peuvent parfaitement s'expliquer par les lois de la raison, mais qui sont, d'une manière ou d'une autre, incroyables, extraordinaires, choquants,*

apparemment réalistes de Shyamalan finissent souvent par trouver une explication hors du commun (les fantômes, l'intervention de Dieu) tandis que certains récits apparemment fantastiques (*The Village*) finissent par expliquer rationnellement les phénomènes surnaturels d'abord exposés. Ces stratégies de retournement impliquent, nous l'avons vu, que l'héroïsme des personnages ne s'exprime pas d'abord par le corps, mais par une capacité à interpréter les signes qui les entourent. Dans le cas d'*Unbreakable*, cette enquête prend la forme d'une introspection, puisque David Dunn analyse sa propre expérience pour découvrir son identité de héros. C'est là l'originalité d'*Unbreakable* par rapport aux autres films de la filmographie de Shyamalan : Dunn est à la fois sujet et objet de la quête.

Par ailleurs, le choix des acteurs pour interpréter les héros masculins de ces films est caractéristique : par deux fois, Bruce Willis va à l'encontre de sa persona de héros d'Action et de *family man* dévoué dans le *The Sixth Sense* et *Unbreakable*. Il incarne là deux personnages brisés, avachis, loin des rôles physiques (*The Jackal* en 1997, *Code Mercury* en 1998) ou du retour à la comédie (*The Whole Nine Yards* en 2000, les apparitions en *guest star* dans la série *Friends*) qui ont marqué sa carrière tardive<sup>934</sup>. Shyamalan met en scène des personnages masculins fatigués, usés par la vie et souvent marqués par un trauma familial, pour lesquels il choisit des acteurs habitués à des rôles plus héroïques (Bruce Willis ou Mel Gibson) – à l'exception de *Lady in the Water*, où Paul Giamatti incarne un homme proche de sa persona habituelle de loser acariâtre. *Unbreakable* se distingue par son examen réflexif de la mythologie des super-héros. Le film est un cas d'espèce lors de sa sortie puisqu'il traite d'un super-héros original, n'ayant pas connu d'existence préalable sur un support papier<sup>935</sup>. Malgré sa spécificité, le film, parce qu'il est construit comme un récit de l'origine, annonce aussi le goût prononcé pour les *prequels* qui va marquer les années 2000. *Unbreakable* s'inscrit donc comme une

---

*singuliers, inquiétants, insolites*" in TODOROV Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. 1970, p. 51.

<sup>934</sup> Il y a une exception à cette affirmation : il s'agit de *Twelve Monkeys* (1995), une adaptation libre de *La Jetée* de Chris Marker réalisée par Terry Gilliam. Dans ce film, Bruce Willis est manipulé par une équipe de scientifiques cherchant à modifier des événements s'étant déroulés dans un passé proche. L'Action est développée sur le mode de la traque et donne l'occasion à l'acteur de s'exprimer dans un registre physique, récurrent au cours de sa carrière. Cependant, il faut relever l'impuissance du personnage, qui finit d'ailleurs par échouer à sauver sa propre vie (et celles de ses concitoyens, comme le suggère l'épilogue du film).

<sup>935</sup> C'est du moins la perception générale du film. En effet, il apparaît que le film de Shyamalan est en réalité fortement inspiré par un comic book, *Age: The Hero Discovered* écrit et illustré par Matt Wagner, publié pour la première fois en 1984. Cet ouvrage reste cependant assez confidentiel, et il reste généralement admis qu'*Unbreakable* introduit un héros original.

anomalie dans l'histoire du film de super-héros, mais semble également précurseur en raison de son traitement exclusif de l'origine de la figure.

#### 4.2.3 UN MAILLAGE ORIGINAL DE L'EXTRAORDINAIRE ET DE L'ORDINAIRE

*Unbreakable* se distingue des autres films de notre filmographie par ce traitement d'une histoire originale, sans lien avec une mythologie préexistante, et par la normalisation systématique de la figure du super-héros qu'il opère. Les choix techniques opérés par Shyamalan manifestent cette intention, puisque le film se passe d'effets numériques apparents : le corps de Bruce Willis ne cède jamais la place à un avatar digital. De plus, nous retrouvons ici la stratégie de naturalisation repérée par Vincent Amiel et Pascal Couté<sup>936</sup> : la quotidienneté de la vie de David Dunn est sursignée par un ensemble d'éléments caractéristiques de la vie américaine "normale" : le désordre d'un garage, la table du petit déjeuner, ou le désordre d'un cagibi rempli de jeux de société sont autant d'éléments sur lesquels la caméra de Shyamalan s'attarde. Cela produit un décalage fort entre un contexte apparemment banal et le corps de Bruce Willis, chargé de connotations héroïques par sa carrière antérieure. Si Superman se caractérise par son incessant aller-retour entre son être normal et son identité extraordinaire, *Unbreakable* travaille ces deux pôles de manière d'abord allusive. Normalité et héroïsme constituent deux extrêmes qui tendent la narration, et ce, dès la seconde scène, qui introduit le personnage de David Dunn. Lorsque le personnage embarque dans le train qui s'apprête à dérailler, il est rejoint par une jeune femme qui prend place à côté de lui. Apparemment séduit, il s'empresse de retirer maladroitement son alliance et d'engager la conversation. Bruce Willis est à peine apparu à l'écran que Shyamalan sabre déjà un aspect essentiel de sa persona : David Dunn ne sera pas le *family man* auquel l'acteur nous avait habitués dans ses précédents films (personnalité à laquelle il reviendra par la suite, par exemple en 2005, avec *Hostage*). Une seconde variation peut être observée : la passagère montre rapidement qu'elle n'est pas intéressée par les avances de Dunn, ce qui va également à l'encontre du magnétisme traditionnellement associé aux personnages de Bruce Willis. Alors que l'héroïsme potentiel du personnage est déconstruit, un autre héroïsme, bien réel celui là, est évoqué dans cette même scène. Dans la courte conversation introduite par Dunn, la passagère parle de son métier d'attachée de presse. Elle mentionne un joueur de football qu'elle représente, en

---

<sup>936</sup> Voir plus haut notre référence à l'extrait, cf. infra., p. 586.

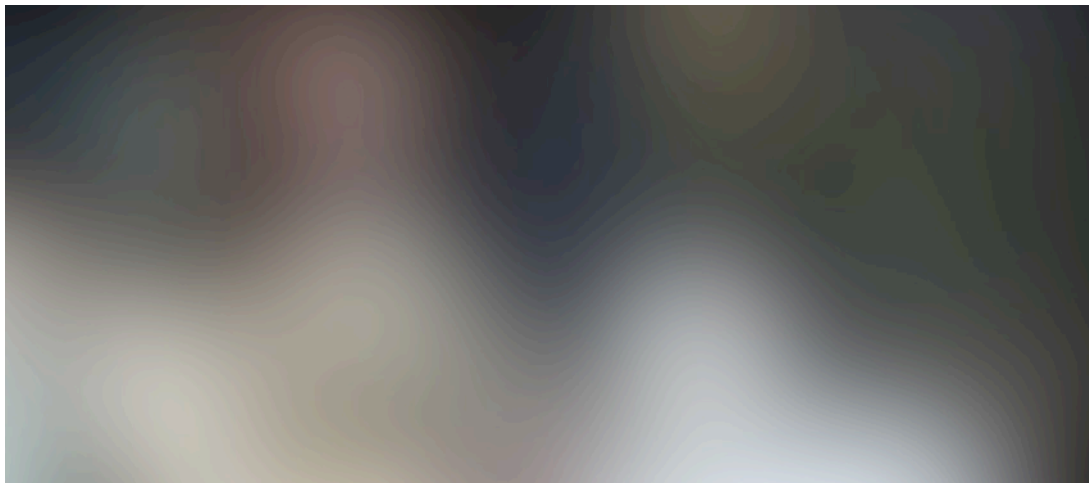
commentant sa taille, son poids, pour conclure : "*Il va devenir un dieu*" ("*He's going to be a god*"). Cette première scène apparemment anodine introduit donc un aspect essentiel du film qui, dès son introduction, rejette l'héroïsme en hors-champ, voire même hors de la diégèse, puisque ce joueur restera inconnu en même temps que physiquement absent de la narration. L'héroïsme s'en trouve du coup normalisé, puisqu'il est associé non pas à des figures extraordinaires ou fictionnelles, mais à la figure concrète du sportif. David mentionne également au cours de l'échange sa phobie de l'eau – ce qui amoindrit encore son potentiel héroïque. La scène fonctionne également à rebours, puisque le spectateur apprend plus tard que David a abandonné une carrière prometteuse de joueur de football. David aurait donc dû être le "dieu" dont la passagère parle, si l'accident de voiture ne l'avait privé de cette possibilité. Ce n'est pas que David est un anti-héros, ou l'opposé du héros à la manière d'un nerd ; il a tout simplement manqué sa chance de devenir héroïque. Du reste, il s'agit d'un héroïsme "normal", possible dans notre monde. Shyamalan s'attache donc à démonter l'héroïsme de son personnage dans cette première scène, en même temps qu'il inscrit son récit dans une forme de réalité, en séparant nettement les cas concrets (l'héroïsme du sportif) des cas fictionnels (les héros de papier admirés par Elijah).

Au cours du film, l'héroïsme apparaît même comme une valeur passéiste, appartenant à un autre temps. Les super-héros apparaissent comme des êtres figés, précieusement conservés dans la galerie d'Elijah ; du reste, même l'héroïsme "possible" associé au football n'est plus qu'un souvenir pour Dunn, visiblement habité par la nostalgie d'une époque qu'il n'a pas vécue (il travaille d'ailleurs comme agent de sécurité dans un stade, ce qui témoigne du regret qui l'habite). Non seulement le comic book et son univers apparaissent comme anachroniques dans l'univers d'*Unbreakable*, mais la notion d'héroïsme même est définie comme une valeur dépassée, en laquelle seuls les enfants (Josef) et les fous (Elijah) croient encore. Cet évidement de la figure du héros constitue le socle du récit et permet de construire le retour progressif du héros. *Unbreakable* annule d'abord la possibilité d'un héroïsme hors du commun, pour le réaffirmer ensuite avec force. Cependant, ce retour de l'héroïsme ne sera jamais tonitruant : l'héroïsme progressif de Dunn ne se manifestera jamais au moyen de l'hyperbole. De façon originale, l'héroïsme retrouvé par Bruce Willis ne provoque pas de mutation physique, mais plutôt affirme ce corps lourd, maladroit, comme étant potentiellement hors du commun. Dans ce cadre d'une normalité extrême, seul Elijah semble évoquer le genre du fantastique par ses choix vestimentaires affirmés. Son accoutrement évoque celui d'un personnage de comic book : il porte ainsi un costume



violet voyant à la coupe originale, arbore une canne précieuse, et ses cheveux apparaissent toujours hirsutes. Néanmoins, ces choix esthétiques ne font pas glisser le récit du côté du fantastique : Elijah apparaît plutôt comme un personnage extravagant, voire ridicule, son complet faisant figure de costume d'opérette. L'introduction du film est donc construite comme une forme de déni : le fantastique, en tant que genre, est localisé du côté de la fiction, tandis que l'héroïsme ne constitue qu'un horizon vague, s'incarnant au mieux dans la figure du sportif.

Si le registre du fantastique et la perspective de l'héroïsme sont chassés de l'espace visuel du film, ils font retour par le discours et la psychologie des personnages. Cet aspect est d'abord pris en charge par Elijah, dont le temps de parole est principalement voué à l'élaboration d'une véritable théorie sur la connexion des comic books avec le monde réel. Il affirme par exemple : *"I believe comics are our last link to an ancient way of passing on history"*. Joseph, le fils de David, prend plus tard en charge cette théorisation qui vise à ramener le héros dans le champ des possibles. Lorsque son père vient le chercher à l'école après la rixe qui l'a opposé à ses camarades, il justifie son action : *"Tu ne peux pas laisser de mauvaises choses arriver aux gens bien, pas vrai ? C'est ton code. C'est le code du héros"*<sup>937</sup>. La majorité des films américains que nous avons étudiés peuvent temporairement suspendre le fil de l'Action pour laisser les personnages gloser sur leur place de héros (en commençant par *Die Hard*, premier exemple du trope). Ici, il n'y a pas d'Action à suspendre : jusqu'à la fin du film, Bruce Willis marche, travaille, se nourrit, mais ne réalise aucun exploit physique (*fig. 141*).



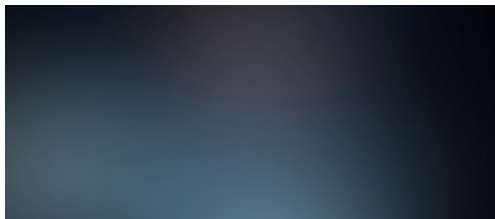
*fig. 141*

*fig. 141 : Bruce Willis frappé de normalité dans Unbreakable.*

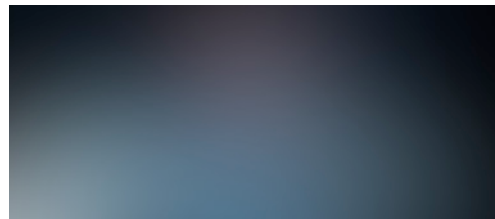
---

<sup>937</sup> *"You can't let bad things happen to good people, right? That's your code. That's the hero's code".*

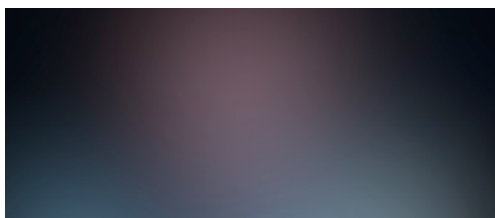
Le discours sur l'héroïsme et le cheminement psychologique de David constituent la seule matière du récit. Une seule scène fait exception : David s'entraîne à soulever des haltères dans son garage, allongé sur un banc de musculation (*fig. 142*). Alors qu'il pense avoir atteint sa limite, il demande à son fils de retirer quelques poids. Il soulève la nouvelle charge, la repose, et son fils avoue alors l'avoir trompé : il a ajouté des poids au lieu d'en retirer. David accepte alors de tester ses limites : les deux personnages finissent alors par lester les haltères avec des pots de peinture, puisqu'il n'y a plus assez de poids. Nous retrouvons ici quelque chose des scènes traditionnelles d'exposition des super-pouvoirs dans les films de super-héros. Cependant, ces scènes sont habituellement rythmées par un montage nerveux, qui marque une rupture dans le rapport entre le héros et son corps. Il va ainsi d'une scène de *Spider-Man*, où Peter Parker, qui s'est couché amoindri après avoir été piqué par une araignée, se réveille avec des muscles sculptés, et la capacité de marcher sur les murs au lieu de descendre les escaliers. Le spectateur n'assiste pas encore à des exploits, mais entrevoit la force possible d'un corps nouveau. Dans *Unbreakable*, la scène prend l'allure d'une anecdote. Le contexte banal ne crée pas de contraste, puisque l'exploit lui-même semble ordinaire. David Dunn arrive certes à soulever une charge impressionnante, mais il souffle, devient rouge, tout comme l'haltérophile dont au fond il ne dépasse pas les capacités.



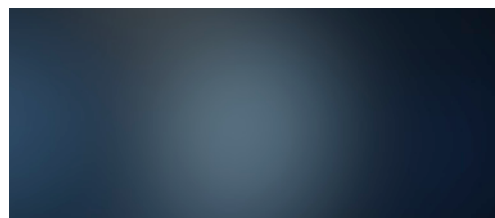
*fig. 142.1*



*fig. 142.2*



*fig. 142.3*



*fig. 142.4*

fig. 142 : David Dunn (Bruce Willis) teste son exceptionnalité avec des haltères, dans son garage : l'exploit super-héroïque semble ici normalisé.

---

Cette scène n'ouvre d'ailleurs pas de nouveau chapitre, ne donne lieu à aucun exploit : la scène suivante illustre le quotidien de David au travail. En revanche, elle fait progresser la psychologie des personnages et leur perception de l'héroïsme : Josef est convaincu de l'exceptionnalité de son père après cette scène, et David avance un peu plus sur le chemin qui va faire de lui un super-héros, malgré son scepticisme. Par ailleurs, cette scène participe également d'une relecture du thème de la limite, fondamental dans la mythologie des super-héros, et incarné iconiquement par la kryptonite redoutée par Superman. La limite prend donc deux formes dans le récit de Shyamalan. Elle existe de façon très banale dans la scène de musculation, en incluant dans le champ ce qui traditionnellement reste invisible, à savoir les efforts de l'acteur pour se constituer un corps hors du commun. Par ailleurs, l'aspect mythique de la limite est également traité dans le récit, lorsqu'Elijah prend conscience de la peur phobique de l'eau qu'entretient David Dunn. Elijah dit à ce sujet : "*c'est comme votre kryptonite*" ("*it's like your kryptonite*"), entérinant ainsi l'aspect référentiel du récit, tout en produisant un effet de rupture, puisque les pouvoirs de Dunn ne sont en rien comparables à ceux de Superman.

Ce traitement "psychologique" du héros tient également à la forme prise par la quête dans *Unbreakable*. Comme nous l'avons précédemment posé, Dunn est à la fois sujet et objet de l'enquête qui tend le récit. Le personnage passe du coup très peu de temps à être héroïque puisqu'une part majoritaire du film est consacrée à l'examen de la possibilité de l'héroïsme en question. C'est là que la forme du récit des origines prend tout son sens : avant d'être dans l'action et l'affirmation, Dunn se situe d'abord dans l'observation. C'est cet aspect qui amène Gilles Lyon-Caen à parler du personnage comme d'une "*page blanche*"<sup>938</sup>, en se référant à une analyse antérieure de Charles Tesson, qui écrit : "*son histoire, son passé, ce sont les autres qui le possèdent. De son passé il ne connaît que ce les autres lui racontent*"<sup>939</sup>. Nous ne pouvons complètement souscrire à ces deux analyses, dans le sens où la "*page blanche*" constituée par David Dunn n'est qu'apparente. Le corps du personnage ne saurait être totalement vierge de toute inscription, de par le choix même de Bruce Willis pour l'incarner. Si Shyamalan s'attache à le vider de ses connotations, c'est justement parce que celles-ci sont bien présentes et prégnantes, dès le début du film. Par ailleurs, le travail d'enquête mené par Dunn montre bien que ce corps souffre en fait d'être empreint d'un lourd récit, au fur et à mesure qu'il retrouve les coupures de journaux relatant son accident, ou qu'il interroge son entourage sur son passé. Il est juste de noter que Dunn n'est pas propriétaire de son

---

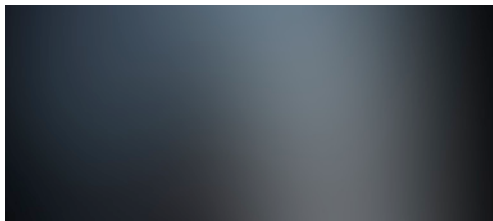
<sup>938</sup> LYON-CAEN Gilles. *"Incassable : Le héros et l'infini"*. 2004, p. 258.

<sup>939</sup> TESSON Charles. Les démons de la fiction. *Cahiers du Cinéma*, 2001, p. 45.

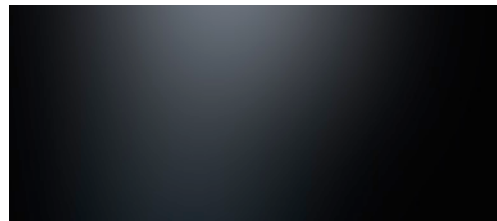
histoire, dans un premier temps. Cependant, le récit travaille justement à réconcilier le personnage avec son passé, qu'il apprivoise et comprend. Si le personnage de Dunn fonctionne comme une page disponible à l'inscription de multiples références et récits, celle-ci n'est jamais blanche : elle est empreinte de multiples histoires et images, comme nous le verrons en commentant l'usage du contre-jour effectué par Shyamalan.

#### 4.2.4 L'HÉROÏSME NIÉ

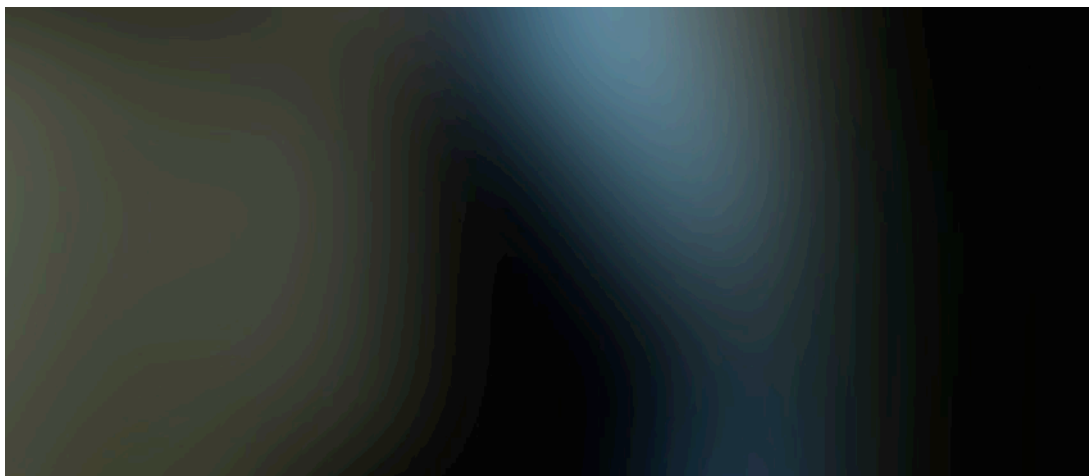
Nous pouvons ainsi résumer la stratégie de Shyamalan dans *Unbreakable* : le héros est d'abord situé hors-champ, rejeté conjointement par le discours (la scène d'introduction dans le train) et visuellement (les héros sont présents, mais dans leur contexte originel, celui du fascicule). Cette déconstruction prépare en réalité le retour de l'héroïsme, sur le plan du discours, certes, mais aussi, de façon plus prégnante, à l'image. À aucun moment cependant, le spectateur ne verra David arborer de cape ou de collant. Si l'image traditionnelle du super-héros revient, c'est à la manière d'un fantôme, qui hante discrètement quelques plans.



*fig. 143.1*



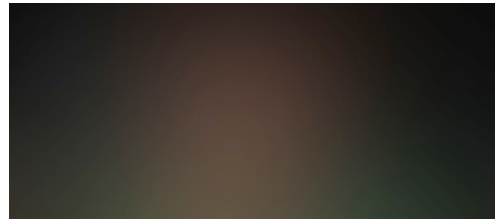
*fig. 143.2*



*fig. 143.3*



*fig. 144.1*



*fig. 144.2*



*fig. 144.3*

*fig. 143, 144 : La construction d'une figure super-héroïque dans Unbreakable.*

*fig. 143 : David Dunn ressemble à une figure capée - mais ne porte qu'un simple coupe-vent.*

*fig. 144 : Le lendemain de l'expédition menée par David Dunn pour sauver une famille séquestrée, les journaux mythifient déjà son personnage, par l'entremise d'une esquisse.*

Très tôt dans le film, des plans à contre-jour isolent David portant un coupe-vent. Ainsi synthétisée, sa silhouette devient l'image rémanente d'un héros capé. Mais cette image disparaît bien vite, pour retrouver le corps normal du personnage : l'exceptionnalité se lit alors comme un possible, en filigrane. La fin du film (*fig. 143*) assoit un peu plus cette proximité du personnage avec les super-héros, en le laissant tout d'abord réaliser un exploit – même si les capacités physiques dont Bruce Willis fait la démonstration n'égale en rien les acrobaties d'un *Die Hard*. David Dunn entretient d'abord une forme de proximité avec les super-héros dans les images qui composent le film ; dans un second temps, ce sont des images à l'intérieur du film (la une d'un journal) qui achèvent de le définir comme héros (*fig. 144*). En effet, après avoir sauvé les enfants séquestrés, David retrouve la table du petit déjeuner, et donc l'extrême normalité qui maille le film. Sur la table, est posé un journal faisant état des exploits de la veille : illustrant cette une, nous pouvons voir une crayonné de la silhouette capée de David, devenue tout à coup iconique, la mâchoire carrée du personnage évoquant même les premiers *Superman*.

Cette nouvelle une fait écho aux coupures de journaux que David étudie en y cherchant le signe de sa différence : ici, le visuel ne fait plus figure d'indice, mais consacre bel et bien l'héroïsme du personnage. Ce glissement d'image à image (faire image dans le plan, pour le spectateur, et faire image dans un dessin filmé, pour les personnages) apparaît comme la construction discrète d'un héros, à l'opposé des visuels spectaculaires qui forment l'essentiel du film de super-héros. Cependant, à défaut d'être spectaculaire, ce visuel suranné de super-héros relève encore du spectacle : David, ayant découvert la une, s'empresse de la glisser sous les yeux de son fils. Le héros a beau être déconstruit, la possibilité de l'héroïsme niée, lorsque l'exceptionnalité redevient possible, il faut qu'elle fasse image. En cela, *Unbreakable* n'apparaît pas comme une variation sur le super-héroïsme, mais plutôt comme une réduction de cette qualité à sa substantifique moelle. Que faut-il pour faire un super-héros : une image (fût-elle économique, laissant deviner une silhouette), et un spectateur, rien de plus – c'est du moins ce qu'affirme Shyamalan. Cette image n'est jamais disponible directement à l'écran, mais plutôt comme le décalque usé d'un comic book, car le super-héros, pour le réalisateur, ne semble possible qu'en toute discrétion, dans les *signes* les plus ténus.

D'abord affirmé comme un horizon distant par le discours, puis rattrapé par l'image sur le mode d'évocation, l'héroïsme de David Dunn dans *Unbreakable* prend une forme originale en raison de sa contextualisation dans le quotidien. Il ne faut pas confondre cette irruption de l'héroïsme dans un environnement banal avec l'exemple précédemment évoqué de *Spider-Man* : là, le quotidien rattrapait le héros, et posait la question de l'incompatibilité entre deux identités, et plus précisément, entre deux emplois du temps. Ici, l'héroïsme tente de s'imposer au cœur d'un contexte normal, il s'y insère, crée une coupe dans le quotidien. Cet aspect se lit même visuellement, lorsque le journal faisant état des exploits de David prend place entre le motif fleuri d'une nappe et un verre de lait. L'héroïsme de David, suggéré plus que montré, est donc contextualisé dans une vie normale, mais plus encore dans un contexte domestique. Au premier abord, cela ne semble pas nécessairement original : dans *X-Men: The Last Stand*, Jean Grey révèle ses pouvoirs hors du commun dans sa maison d'enfance, qui est arrachée du sol avant que le mobilier soit entièrement détruit. Mais *Unbreakable* ne s'insère pas dans le quotidien pour mieux en désamorcer les connotations anti-héroïques. Là, l'héroïsme semble se fonder sur la normalité, et réaffirmer sa nécessité. C'est d'ailleurs la différence entre David et Elijah, qui apparaît finalement comme le méchant de l'histoire : David croit en sa normalité, et s'il est devenu héroïque, c'est finalement davantage pour se rapprocher de son fils que pour devenir un autre homme. Tout en s'appuyant fortement

sur la mythologie des super-héros, *Unbreakable* nie la nécessité de la double identité : David devient un héros tout en restant un homme normal, finalement assis à la table du petit déjeuner avec sa famille réconciliée. Il n'y a donc ici pas d'intervalle, pas d'entre deux : normal et exceptionnel cohabitent dans le même plan, et finalement, dans le même corps. Ce retournement s'effectue au prix d'une normalisation préalable, nécessaire pour séparer le corps de l'acteur (Bruce Willis) de ses connotations et de la charge héroïque qu'il transportait jusqu'alors. Le corps du héros effectuait des aller-retour de héros à nerd dans *Superman* ; dans *Unbreakable*, c'est bien plutôt la matière du film qui gère ces contradictions entre l'héroïsme et son ailleurs. Enfin, l'héroïsme de Dunn apparaît lui aussi comme local, confiné à son voisinage. Cependant, cet aspect ne génère ici nulle contradiction, puisque le contexte normal qui encadre le récit justifie pleinement cette inscription circonscrite de l'action. *Unbreakable* semble même radicaliser ce principe de l'héroïsme circonscrit. L'héroïsme de Dunn s'exprime localement : mais plus encore, l'héroïsme semble là devenir une localité, une saillie, chez un personnage qui apparaît par ailleurs d'une banalité confondante. Plus généralement, l'héroïsme ne change plus le monde, ne détruit plus les villes et les buildings : il se contente d'exister comme incise dans un quotidien immuable.

## Conclusions : le héros et la perspective de mort

*Unbreakable* introduit également frontalement la question de la mort du héros, traditionnellement évitée ou contournée par les films de super-héros. Cette question est beaucoup moins problématique dans les comic books, qui tuent plutôt facilement leurs super-héros. Dans le contexte des récits de papier, ce geste semble même paradoxalement vital pour les récits, qui font ainsi table rase des ramifications narratives complexes qui les encombre pour mieux voir revenir leurs héros. Superman est ainsi mort en 1992<sup>940</sup>, tandis que Spider-Man a connu le même sort en 2011<sup>941</sup>. Ces décès créent en général une forte émotion chez les fans, mais du reste, ce type d'évolution reste possible. Au cinéma, la mort du héros reste pour le moment irréprésentable. Des personnages capitaux ont pu mourir à l'écran (Charles Xavier dans les *X-Men*, pour ne

---

<sup>940</sup> STERN Roger. *Mort et vie de Superman*. 1996.

<sup>941</sup> BENDIS Brian Michael. "Death of Spider-Man". *Ultimate Comics Spider-Man*, 2011.

citer que lui), mais les super-héros eux-mêmes ne sont pas affectés par ce triste sort. La *possibilité* d'une mort du super-héros hante cependant les films de notre filmographie. Dans *Superman Returns*, le super-héros est conduit à l'hôpital après un combat éprouvant, et pendant quelques minutes, son destin reste en suspens. On voit Lois tenter d'écrire un article élogique sur le super-héros qu'elle aime secrètement, tandis que ses patrons contemplent, dans un plan rendant ouvertement hommage à *Citizen Kane*, deux unes contradictoires ("*Superman lives*" et "*Superman is dead*"). Le film semble tout entier tendu par cette possibilité : la caméra ne saisit d'abord que le journal indiquant "*Superman is dead*" ; puis, à la faveur d'un mouvement d'appareil, la deuxième une apparaît, et rétablit le cours normal du récit - car le super-héros ne saurait mourir. Dans *Unbreakable*, cette perspective semble envisageable, dès lors que Dunn est caractérisé par un super-héroïsme ténu. Une tension similaire à celle de *Superman Returns* est installée dans la scène où Joseph menace son père avec un pistolet chargé, mais les enjeux sont bien différents. Ici, ce n'est pas la vulnérabilité du héros qui est à l'épreuve, mais la croyance de son public.

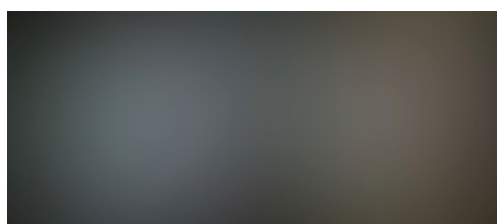


fig. 145.1



fig. 145.2

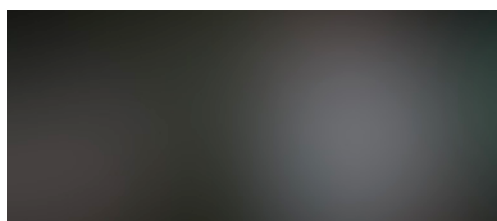


fig. 145.3

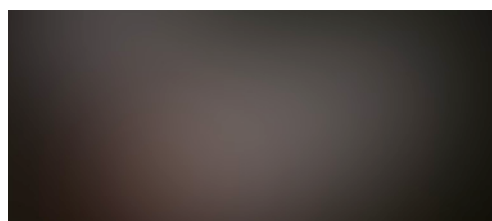


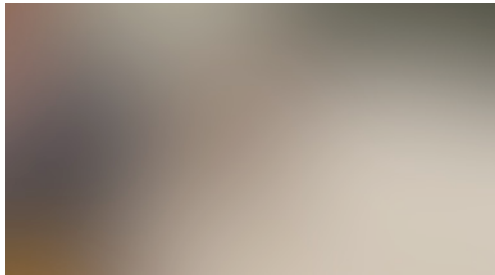
fig. 145.4

fig. 145 : David Dunn est mis à l'épreuve par son fils, armé d'un revolver. Le découpage de cette scène est exposé en détail dans les annexes, p. 735-736.

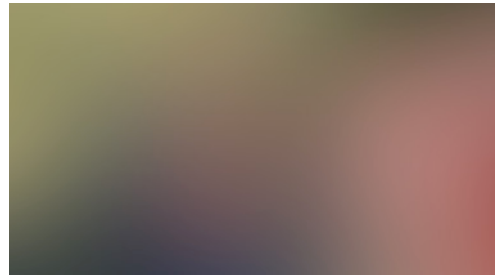
En effet, nous avons vu dans de nombreux films de notre corpus les exploits du héros être mis en relation avec le regard des passants qui l'acclament. Ainsi le champ (l'héroïsme, l'exploit) ne peut exister sans son contre-champ, qui contient la foule des anonymes "normaux" auxquels le spectateur s'identifie ponctuellement. La stratégie de Shyamalan, dans *Unbreakable*, consiste à incarner ce "public" dans la figure du fils,



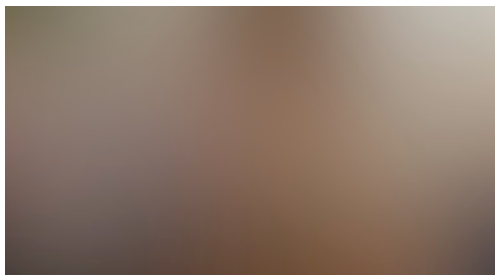
Joseph, sans lequel l'héroïsme de Dunn serait non avenu. C'est en effet parce que son fils souhaite croire en lui que Dunn s'interroge sur sa potentielle singularité. Au déficit d'héroïsme dont peut sembler frappé l'apprenti super-héros répond l'excès de croyance de son fils. Au fur et à mesure que David Dunn raisonne avec Joseph, le suppliant de renoncer à lui tirer dessus, son super-héroïsme se défait (*fig. 145*). Il ne reste, à la fin de la scène, que cette évidence : si David est un super-héros, alors le super-héros ne peut pas tout : son pouvoir est limité, et se heurte, comme pour un homme normal, au risque de mort.



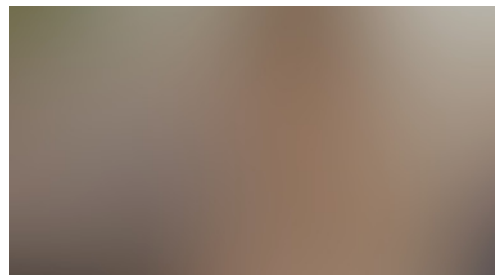
*fig. 146.1*



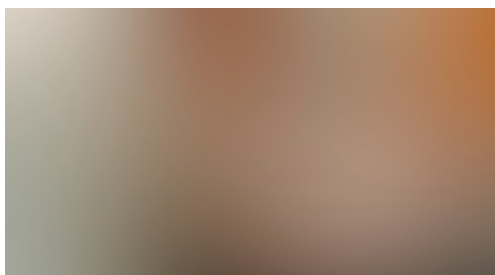
*fig. 146.2*



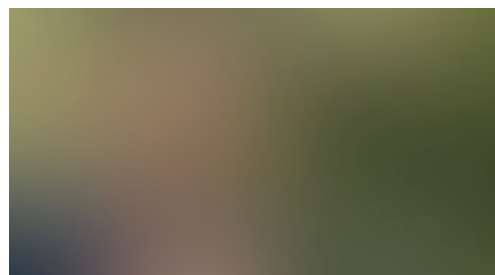
*fig. 146.3*



*fig. 146.4*



*fig. 146.5*



*fig. 146.6*

*fig. 146 : George Reeves (Ben Affleck) est placé dans une situation similaire à celle de David Dunn, d'autant plus dramatique pour lui qu'il interprète Superman à la télévision, et ne possède aucune des qualités du super-héros. Le découpage de cette scène est exposé dans les annexes, p. 736-738.*

---

La scène du pistolet trouve un écho dans un film postérieur, sorti en 2006. Il s'agit d'*Hollywoodland*, qui met en scène George Reeves, le premier interprète de Superman à

la télévision. Le récit s'inspire de faits réels, notamment du suicide controversé de l'acteur, en envisageant l'hypothèse d'un assassinat. La première partie du film s'attache à opposer l'attitude "à la ville" de Reeves, qui fume, boit, et présente quelques kilos en trop, avec la figure mythique et fantasmatique de Superman. Pour la promotion de la série télévisée, Reeves apparaît dans une scénette, devant un parterre d'enfants fascinés. Il passe au travers d'une cloison en bois, et surgit dans un décor de western. Deux acteurs, déguisés en bandits, ouvrent le feu avec des balles à blanc : Reeves se tient fièrement devant eux, tandis que les enfants applaudissent leur héros résistant aux balles. Puis, l'acteur tord les pistolets en mousse des deux méchants, et les remet au shériff de la ville. Le ton de la scène est acide : Reeves, bedonnant dans son collant, se meut avec peu de grâce, et ses exploits semblent aussi artificiels que le décor en carton-pâte dans lequel ils prennent place. Le film s'inscrit au cœur de la décennie qui a vu le retour des super-héros, et la référentialité de la scène affecte autant son sujet (George Reeves) que les incarnations ultérieures de Superman (par Christopher Reeve ou Brandon Routh). Alors que le spectacle se termine, un enfant déguisé en *westerner* s'avance vers Superman. Il tient un pistolet, et lui demande s'il peut lui tirer dessus, pour voir les balles rebondir (*fig. 146*). Reeves regarde rapidement l'arme et réalise qu'il s'agit d'un véritable pistolet, chargé. Il tente alors, comme Dunn dans *Unbreakable*, de raisonner l'enfant qui se tient face à lui. Il invoque des raisons de sécurité, la possibilité que la balle rebondisse et blesse un enfant dans l'assistance. Ce faisant, son image de super-héros s'écroule, et il devient, face à l'enfant, un homme normal affublé d'un costume. Il est significatif que ces deux scènes mettent en place, à l'époque où les super-héros effectuent un retour tonitruant sur les écrans, l'impossibilité même du super-héroïsme. Plutôt, la déconstruction pratiquée s'attaque plus globalement à l'héroïsme et son dernier bastion : la croyance de l'enfant en son héros préféré. Face à l'échec de la démonstration (le héros négocie pour qu'on ne le mette pas à l'épreuve), apparaît une seule évidence : si le super-héros ne meurt pas, il sait qu'il peut mourir. Cette reconnaissance fait vaciller la croyance de l'enfant, comme celle du spectateur, et qualifie le super-héroïsme au mieux comme une qualité fragile (*Unbreakable*), au pire comme un écran de fumée (*Hollywoodland*). À l'arsenal d'effets spéciaux mis en place dans les années 2000 pour faire croire encore à un héroïsme du corps, répondent ces deux scènes qui semblent dire, quoique de façon discrète, jamais frontale, la fragilité essentielle de la notion d'héroïsme – plus encore que la fragilité des héros eux-mêmes.

## CONCLUSIONS : UN SUPPLEMENT D'HEROÏSME, MAIS D'AUTRES LIMITES

Nous avons commencé ce chapitre en nous demandant si la notion de super-héroïsme différait radicalement du "simple" héroïsme évoqué dans la majeure partie de notre étude. Il apparaît que les super-héros se distinguent des héros d'Action, mais pas parce qu'ils en constituent une version superlative. Au contraire, le super-héros semble relever d'une construction plus complexe, parce qu'elle engage le corps en même temps que la psychologie des personnages, dès lors que la thématique du double hante tous les super-héros. Nous avons tenté de dissocier notre analyse de la somme, par ailleurs digne d'étude, constituée par les mal nommés *comic books*. Le corpus que nous avons détaché est nécessairement incomplet, dès lors que nous nous sommes limitée à la première partie des années 2000, de façon à concentrer notre propos autour des figures de Superman et Spider-Man. Après 2006 cependant, et alors même que nous écrivons ces lignes, une quantité de films de super-héros sont sortis et continuent d'être à l'affiche. De nombreux super-héros (*Thor*, *The Green Lantern*, *Captain America*) apparaissent pour la première fois sur les écrans, tandis que d'autres vont connaître leur premier *reboot* cinématographique (Spider-Man). Nous n'avons pas souhaité étudier l'ensemble des super-héros : notre étude porte bien sur l'héroïsme du corps dans le cinéma hollywoodien, et à cet égard, le super-héros tient une place secondaire dans notre corpus. Il faut donc ici conclure sur les enseignements que nous apportent les super-héros vis-à-vis de l'héroïsme dans le cinéma américain en général, et non sur ces personnages en particulier.

Les films de super-héros ne sont qu'imparfaitement des films d'Action : ils ne lancent pas les carrières de leurs acteurs, pas plus qu'ils ne mettent en valeur les corps de ceux-ci, dans la mesure où l'exploit s'enracine souvent dans les effets numériques plus que dans la préparation physique de l'interprète. Le héros d'Action met en place un héroïsme du corps, certes souvent contrarié par l'étroitesse des lieux ou par la disparition de son propre corps derrière la forme de la trajectoire. Les super-héros, quant à eux, expriment également un héroïsme du corps, mais qui se passe du corps de l'acteur - ou alors ne le convoque plus qu'à la manière d'une référence lointaine, que le spectateur devine sous l'avatar digital. Cependant, l'acteur tient une place capitale dans les récits de super-héros, puisque le double falot du personnage super-héroïque a besoin, en revanche, d'exister comme être de chair.

Ce double usage du corps de l'acteur est même antérieur au développement avancé des effets numériques. *Superman* constitue, en 1978, la première adaptation cinématographique d'envergure d'un comic book consacré au genre super-héroïque. Christopher Reeve ne s'exprime jamais autant, en tant qu'acteur, que lorsqu'il joue le maladroit Clark Kent. Cette tension qui existe entre les deux identités (Clark Kent / Superman) du super-héros est présente dans la plupart des récits qui ont retenu notre attention. Nous avons vu, dans le chapitre précédent, que la figure du nerd constituait un véritable retournement de l'héroïsme, plus radical encore que celui suggéré par le terme, rarement utilisé à bon escient, d'*anti-héros*. Figure repoussoir ponctuellement associée au héros qui joue à devenir autre pour mieux retrouver la superbe de sa condition, le nerd connaît dans le cas des super-héros un traitement tout à fait particulier. Superman, partagé entre son être "super" et son identité à la ville, ne devient héroïque qu'en se dissociant de son autre, en le contournant, en l'annulant – mais toujours Clark Kent, condition de l'humanité du personnage, fait retour. Entre ces deux facettes, nous avons repéré une "*danse de l'identité*", concept emprunté à Stanley Cavell qui prend ici un sens nouveau, puisque cette chorégraphie est incessante, sans cesse reformulée au fil des films qui composent la franchise. D'un corps à l'autre, d'une identité à l'autre, Superman apparaît comme la superposition d'une suite d'états physiques, psychologiques, qui n'en finissent pas de se craqueler pour révéler leur contraire – sans que jamais une identité "véritable" ne soit isolée.

Cette danse de l'identité n'est qu'une des formes de la gestion de la schize opérée par les super-héros. Chez les héros les plus monstrueux, la transformation s'opère de manière organique, continue, d'un corps à l'autre. Le procédé technique du *morphing* affecte profondément la perception du personnage, qui semble plutôt habité par sa double identité, là où Superman semblait encore acteur de la transformation. La question de l'entre-deux, et donc d'une possible réconciliation entre les deux identités reste cependant prégnante dans les deux cas. Plus largement, ces mouvements répétés d'un corps à l'autre contribuent à définir le super-héros comme étant perpétuellement en devenir, là où le héros d'Action semblait propriétaire de son héroïsme dès le début du film, même s'il devait parfois en convaincre ses concitoyens. Le super-héros rejoint toutefois le héros d'Action sur le plan de l'excès, tel qu'il est par exemple mis en scène par Hulk. Les films de super-héros renouent ici avec un thème cher au cinéma américain, celui de l'excès de naturalité qui doit être domestiquée, ou à tout le moins contenue. Ce conflit est souvent résolu par les héros d'Action, alors que les super-héros, peut-être aussi

en raison de l'aspect cyclique de leurs aventures, doivent constamment revivre et résoudre cet aspect critique de leur identité.

La dualité qui traverse et anime les personnages de super-héros se lit au-delà de leur seul corps. La relation qu'entretient le héros avec la ville est complexe, et prend elle aussi la forme d'un aller-retour. La ville est traduite par les films de super-héros avec une extravagance déjà manifestée par les comic books. Le décor urbain est tentaculaire, excessif, gigantesque, et prend souvent la forme d'une utopie moderniste en reconstruisant les villes américaines rendues familières par le cinéma d'Action (New York, principalement). New York, qu'elle soit ainsi nommée ou qu'elle prenne la désignation de Metropolis, apparaît comme un décor fantastique disponible à l'action hyperbolique des super-héros. Nous avons principalement évoqué Spider-Man, puisque le super-héros fait littéralement corps avec la ville, en prolongement de l'architecture. Cette proximité entre le corps du super-héros et la ville ne se manifeste pas uniquement au cours des scènes d'Action. En effet, la relation entre le personnage et l'urbanité qui le contextualise est construite au cours d'intermèdes présentant le héros en arrêt, veillant sur la ville depuis un sommet. Telle la gargouille dont il cite l'inscription architecturale, le héros se fond avec le bâti – alors même qu'il est incapable d'intégrer l'autre ville, celle du corps social constitué par la foule de ses concitoyens.

La ville représentée par le film de super-héros semble elle aussi posséder une double identité. Il existe en effet une vision céleste de la ville, qui s'attarde sur ses hauteurs, la grâce des buildings entre lesquels le héros vient voltiger. À l'opposé, le contexte urbain s'incarne aussi de manière terrestre dans la figure de la ruelle, sombre et humide, dans laquelle les méchants veillent toujours. Ces ruelles sont autant le symbole d'une urbanité en déréliction que le moyen pour le héros de faire ses preuves, et donc de manifester son héroïsme. Enfin, la ville s'oppose également au repaire du héros, même si, ponctuellement, elle peut contenir ce dernier. Palais de glace, cave souterraine : ces lieux contiennent pour leurs propriétaires respectifs (Superman et Batman) le moyen d'échapper à la ville, et de retrouver leur identité indépendamment de la scène de leurs exploits. Les repaires secrets, dans lesquels l'Action est souvent suspendue, sont également des lieux de méditation pour les personnages, des caches antédiluviennes où la naturalité, une fois encore, trouve le moyen d'être contenue.

Les identités conflictuelles des super-héros se manifestent dans la relation à leur double et à la ville qu'ils habitent. Il manque cependant un dernier terme à l'équation, et

pour le traiter, nous sommes temporairement revenue au corps seul – ou plutôt au corps tel qu'il est façonné par le costume. Partie des observations de Michael Chabon, nous rejoignons sa conclusion apparemment défaitiste, qui veut que le costume du super-héros soit une impasse, et révèle l'impossibilité de l'existence d'un tel personnage<sup>942</sup>. Dans le comic book, peau et costume étaient faits de la même matière graphique – au cinéma, cette unicité se retrouve scindée, entre l'existence lisse et parfaite du costume digital et l'aspect fantoche du costume de tissu que l'acteur doit porter, au risque du ridicule. Ce trop de réalité du costume, bien qu'il soit désamorcé par de nombreux commentaires auto-référentiels et humoristiques, ne ramène pas moins le super-héros du côté des phénomènes de foire. La connexion entre les deux figures n'est pas fortuite, puisque les comic books des origines puisaient délibérément dans ce répertoire, quand ils ne contextualisaient pas directement leurs héros dans des cirques ou foires. Omniprésente dans le film d'Action, l'esthétique du *beefcake* ne fait retour que ponctuellement dans les films de super-héros, par exemple chez Hulk ou Wolverine. Parfois, ce n'est pas le muscle qui se gonfle et se déchire comme chez un Rambo, mais bien le costume (*Spider-Man II*). Ce retour du muscle est stratégique, et constitue une tentative de réconciliation entre les états charnel (l'acteur) et numérique (l'avatar) du super-héros. Plus généralement, ce rapport du corps au costume est construit autour de la nécessité de rendre un corps au super-héros, abstrait par sa représentation digitale. Paradoxalement, la forme la plus incarnée du super-héros se manifeste en dehors du temps de l'exploit, lorsqu'est faite la part belle au corps de l'acteur, dans les scènes où le personnage apparaît non costumé, à la ville, donc le plus souvent comme le nerd qu'il est par ailleurs.

Cet aspect nous a amenée à examiner la place faite au quotidien dans les films de super-héros. La vie "normale", centrée autour du travail et de la famille est souvent vue comme concurrente de la vie d'aventures dans les westerns, et elle est même très souvent occultée dans le film d'Action – le quotidien constituant alors un repère, évoqué en introduction et conclusion du film. Dans les films de super-héros, de longues séquences sont consacrées à la banalité de la vie quotidienne, au moyen d'éléments iconiques de la culture américaine (le petit déjeuner, les cookies, etc.). Cette normalité semble menacer les super-héros qui, tentés par le confort d'une vie rangée, pourraient bien abandonner leur mission de protection. Le thème de la normalité est parallèle à la

---

<sup>942</sup> "the superhero costume betrays its nonexistence", in CHABON Michael. *Secret Skin*, an essay in unitard theory. op. cit.

question des pouvoirs réels des personnages. Que *peut* le super-héros ? Après examen, il s'avère que la nature illimitée des pouvoirs des personnages super-héroïques contraste avec l'envergure restreinte de leur action. Surpuissants, les super-héros semblent capables de résoudre des conflits mondiaux mais se contentent souvent d'être d'amicales figures du quartier (tel le bien nommé *friendly neighborhood Spider-Man*). Cette limite, qui existait déjà dans les comic books, peut être vue sous un jour nouveau au regard des événements qui ont marqué le début des années 2000. Après l'attaque des tours jumelles le 11 septembre 2001, l'action circonscrite des super-héros, et plus particulièrement de Spider-Man, répond pour le public à un besoin de proximité. Ce rétrécissement de l'Action n'en est donc pas un, du moins symboliquement : il répond à la forme particulière de l'attaque terroriste, et panse le trauma des New-Yorkais dans la mesure où ils incarnent la Nation tout entière.

À cette négociation permanente avec la normalité opérée par les super-héros répond le cas d'espèce *Unbreakable*. En marge des productions tonitruantes et chamarrées des années 2000, ce film de M. Night Shyamalan ne repose sur aucune mythologie ou personnage connus. Conçue comme un récit des origines, cette production expose le parcours d'un homme normal vers une identité super-héroïque. Cependant, ce super-héroïsme se distingue par son traitement en creux, tant le film semble résister à basculer tout entier dans le genre fantastique. Aucun des exploits du personnage, David Dunn, n'est irréalisable par un homme normal, et pourtant la question de son exceptionnalité le hante et le questionne. Le super-héroïsme est ici davantage discuté que mis en spectacle – quoique l'univers du comic book semble hanter certains plans, où le coupe-vent d'un agent de sécurité devient, à la faveur d'un contre-jour, la cape d'un potentiel super-héros. Si Dunn accepte finalement son exceptionnalité, ce n'est qu'à partir de preuves ténues : avoir survécu à un accident de la route, ne jamais avoir eu de rhume, pouvoir soulever un peu plus de poids que les autres. L'héroïsme qui résulte de cette construction ne nécessite pas de rupture avec le quotidien, pas de plaisanteries *tongue-in-cheek* pour désactiver l'ennui d'une situation quotidienne. Il s'y inscrit pleinement, et tente de s'y déployer. Certes, il n'est jamais aussi spectaculaire que dans Spider-Man : cependant, *Unbreakable* propose une possibilité de coexistence des deux identités du super-héros. David Dunn ne devient pas un autre que lui-même : cette réconciliation entre normalité et exceptionnalité s'effectue d'ailleurs dans sa chair, aussi pesante soit-elle. *Unbreakable* se distingue enfin par son traitement frontal de la mort du super-héros. La scène du pistolet, rejouée avec des enjeux quelque peu différents dans *Hollywoodland*, place le super-héros face à sa limite. Celle-ci ne relève

pas, comme la kryptonite, d'une invention : elle est l'horizon de l'homme normal, et ne saurait du coup concerner un être hors du commun. Lorsque David Dunn reconnaît la possibilité de sa propre mort, il affirme un peu plus la condition de son super-héroïsme : rester un homme normal. Shyamalan montre ainsi ce qui fait tenir le super-héros : ce n'est ni son corps, ni la ville, ni son costume, mais un regard autre, celui d'un enfant, de la foule, qui par sa croyance fait exister l'impossible – un héros qui n'aurait pas de limites.







# DES DESTINEES CONTRARIEES

---

Le désir d'héroïsme semble relever d'une évidence : qui n'a jamais rêvé de se dépasser, ou à défaut, voir un autre accomplir d'incroyables exploits ? Le héros semble la réponse à ce désir naïf, et pourtant sans cesse renouvelé, du côté du spectateur ou des personnages présents dans la fiction. Mais entre héros et héroïsme, la relation n'est pas si simple. Peut-on dire que le héros incarne cet héroïsme ? Peut-on dire qu'il en est le véhicule, presque indépendamment de ses qualités propres ? En somme, le héros est-il l'auteur de son héroïsme, ou en est-il le réceptacle ? Nous n'avons pas, en effet, voulu *étudier les héros* : la liste eût été trop longue, et l'étude se serait limitée à l'égrainage de multiples incarnations. Notre travail s'est donc porté sur cet héroïsme polymorphe, qui s'invite de manières diverses dans les récits hollywoodiens, tantôt actualisé par l'action tonitruante d'un Rambo, tantôt brossé comme un état inatteignable pour les nerds. Dans tous les cas, qu'il soit réalisé ou non, la notion d'héroïsme semble planer au-dessus de la fiction américaine. Si nous nous sommes attachée dans un premier temps à séparer les notions de *personnage* et de *héros*, il semble également qu'il ne puisse exister de personnage qui ne soit tenté de devenir un héros.

Si la définition de l'héroïsme tient dans le dépassement de soi, que faut-il alors pour être un héros ? La réponse la plus évidente semble être : un corps. Et ce corps, soumis à de multiples avanies, malmené, éprouvé, épuisé enfin, résiste à la définition. Un regard rapide sur notre corpus ferait apparaître une mise en image redondante du corps héroïque, et l'histoire du héros américain pourrait alors se réduire à la succession ennuyeuse de figurines hiératiques et musclées. Arrêtons-nous sur les films, et c'est l'infinie variété de ces corps qui se fait jour, des corps-outres remplis d'une énergie excessive, aux corps abstraits, nanifiés par le décor qui les absorbe - sans oublier tous les régimes de dualités qui complexifient encore l'effort de classement. Que faut-il alors retenir de cette double caractérisation des corps héroïques, entre récurrence et variété ? Cette difficulté qui, nous l'avons vu, est aussi celle des études génériques, préexiste à tout velléité taxinomique. Pour cette raison, nous nous attacherons ici pour ce dernier chapitre à dépasser l'approche du corps par ses éléments caractéristiques pour distinguer les grands modes de corporéité proposés par le cinéma hollywoodien. Ainsi,

nous répondrons enfin à la question qui a animé le second chapitre : que *peuvent* ces corps ainsi sommés de révéler leur exceptionnalité ?

Au-delà des modèles physiques, nous reparlerons de l'être-au-monde des héros, et de leur relation à cet héroïsme qui semble les hanter. L'héroïsme, tel que les héros l'incarnent, semble s'exprimer sur des modes extrêmes : ce peut être le trop-plein (suggéré par exemple par l'appellation de *super-héros*) ou le déficit complet (chez les nerds véritables ou simulés). Ce modèle d'analyse binaire, comme d'autres apparus dans notre étude, ne simplifie pas l'objet d'étude, puisqu'il fait émerger un troisième terme, l'interstice, dans lequel se tient fictivement le héros en devenir. Nous reparlerons des *danses de l'identité*, modèle transversal qui permet de lier normalité et exceptionnalité : là, l'héroïsme se propage sur un mode qui est presque celui de la contamination, à tel point qu'aucun personnage, aussi banal soit-il, ne semble pouvoir échapper à cette exigence du dépassement. Enfin, une dernière dualité retiendra notre attention, et celle-ci n'interrogera pas la nature, fixe ou mouvante, des héros mais bien le devenir de la figure et la pérennité des modèles qui lui sont associés. Si l'héroïsme est une exigence, ou encore un désir, comment celui-ci s'incarne-t-il ? Comment fait-il face aux risques d'épuisement, d'aporie ? À parler d'héroïsme plutôt que de héros, nous avons plus tôt défini l'héroïsme comme *locus*, comme lieu que des personnages venaient temporairement habiter et animer. Il s'agira donc de trouver, d'héritages brisés en lieux désaffectés, la trace d'une permanence de cet héroïsme dans la fiction, un espace-temps pour les héros, essentiellement problématique, mais néanmoins survivant.

## 1. L'EVIDENCE DU CORPS POTENT

### 1.1 Matières héroïques

Le héros existe premièrement dans son corps : la question de la matière première de l'héroïsme semble ainsi résolue dans le temps même où elle est posée. Mais le corps (héroïque ou non, d'ailleurs) pose problème en raison de son évidence - une évidence liée au poids, à la chair. Dans le contexte de l'acte héroïque filmé, cette chair mise en mouvement semble devenir la matière d'un acte. En réalité, le mouvement est tout autant une matière que la chair du corps ; chair et mouvement matérialisent conjointement l'héroïsme des corps. Les possibles de ce mouvement imprimé au corps sont augmentés par les moyens de traduction cinématographiques. Le *cut* permet par

exemple aux sauts d'être plus longs, aux courses de devenir infinies. Certains films, tel *Speed*, repoussent les limites de la représentation en évoquant la possibilité d'un mouvement perpétuel - la limite étant repoussée au temps du déroulement effectif du film.

Chair, mouvement : presque en marge de cette formule constitutive de l'héroïsme, se trouve l'acteur. La dimension actorale du héros est à géométrie variable. Parfois l'acteur n'amène que sa chair (même si la formulation semblera cruelle) : dans *Jumper*, le jeune acteur, à la célébrité plutôt marginale (Hayden Christensen) fait alors figure de réceptacle à un héroïsme pré-défini. Dans *Speed*, que nous évoquions précédemment, le principe pourra sembler similaire mais le choix de l'acteur, loin de tout débordement musculaire, permet justement au mouvement de subsumer la chair, dans la forme canonique de la trajectoire. Dans la majorité des cas cependant, l'acteur charrie avec lui sa persona, et plus précisément une persona déjà définie et travaillée par l'héroïsme. Bruce Willis, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone (et d'autres encore, à leur suite) ont développé leurs images respectives comme des icônes, qui renvoient de manière instantanée à l'héroïsme. Leurs corps sont aussi faits de chair et de mouvement, mais la régularité avec laquelle ils sont allés à la rencontre de l'héroïsme (sans cesse redéfini) a fait de leurs corps des signes puissants. Cette qualité iconique est parfois revêtue par les personnages, de sorte que le corps se fait à la fois le lieu d'ancrage de l'héroïsme et le terrain d'une tension entre personnage et acteur. "Rambo", en tant que patronyme, renvoie au corps de Sylvester Stallone tel qu'il est mis en image par le film ; mais réciproquement, le corps de Stallone charrie avec lui l'image de Rambo, victime d'un système de sens qui dépasse justement l'évidence de chair dont il était plus tôt question.

Le corps s'impose et s'éclipse aussi, rattrapé par le muscle hyperbolique ou encore la trajectoire qui tend à l'abstraire. Cette modalité de l'abstraction, exemplifiée par "l'effet tube", apparaît également dans les représentations nanifiées du corps du super-héros (Spider-Man, figurine absorbée par son décor) ou encore dans le devenir graphique du corps suspendu de Tom Cruise, figure noire isolée sur fond de grille. Il semblerait presque que ces corps, lourds de leurs qualités (et parfois lourds, littéralement, de leurs muscles), cherchent à évacuer cette matière-chair qui est la leur, comme pour quitter le cadre contraignant du monde physique. Le corps semble dès lors mis en échec, mais cela n'est jamais que temporaire. Nous rejoignons en effet Scott Bukatman lorsqu'il affirme :

le corps peut être "*simulé, morphé, modifié, ré-équipé, génétiquement augmenté, et même dissous [...] mais il n'est jamais*

*entièrement éliminé ; le sujet reste toujours constitué d'un élément charnel*<sup>943</sup>.

Nous avons parlé d'aller-retour, nous devons y revenir : car c'est un tout autre chemin qui se dessine ici. Là où l'héroïsme semblait de façon inévitable devoir convoquer le corps, il est significatif que la geste héroïque tende à l'évacuer - l'héroïsme convoque alors le corps, puis le refoule, pour enfin le voir revenir. Dans cette perspective, l'héroïsme apparaît comme le lieu d'une crise, éminemment conflictuel pour les personnages amenés à l'habiter.

Dans les westerns d'abord évoqués, le corps se tient donc du côté du signe au moyen de l'accessoire (chapeau, bottes, et dans l'ensemble, donc, une silhouette). Notre étude du genre Action semble marquer un pas de côté : là, c'est le muscle qui prédomine. Nous parlions de chair, de manière générale - le muscle, c'est encore un état bien particulier du corps. C'est par l'entremise du muscle que la matière filmique semble céder à une scrutation anatomique nouvelle, dans les années 80. Le *westerner* posait son héroïsme en le reliant au *land*, au paysage ; le héros d'Action semble reprendre le même chemin lorsque ses muscles deviennent le prétexte d'un récit des origines, du côté de milieux antédiluviens (*Predator*, *Rambo: First Blood Part II*) ou de forges brûlantes (*Terminator*, *Cobra*). Le corps bodybuildé présenté par les films d'Action dans les années 80 atteint des extrêmes peu renouvelés depuis lors, ou alors dans des cas très particuliers (le passage de Dwayne Johnson, dit "The Rock", des rings de catch aux écrans de cinéma, la carrière de Vin Diesel). Dans les années 90, à l'exception des acteurs "historiquement" bodybuildés (Stallone, Schwarzenegger, Lundgren), les héros présentent des corps à l'échelle plus familière, et retrouvent avec celle-ci une vulnérabilité qui permet le renouvellement des scénarios ainsi que des tonalités plus légères (*Die Hard*). Le muscle a cependant amené une visibilité bien particulière du corps, et justifié l'usage du torse nu, ou du torse "appareillé" par le débardeur blanc iconique du genre Action, équivalent dans sa puissance sémantique au chapeau du *westerner*. Lorsque les muscles se sont quelque peu atrophiés dans les années 90-2000, les signifiants que sont la combinaison torse nu-pantalon ou le débardeur blanc sont restés, accessoires inamovibles du héros. Le muscle s'inscrit aussi dans une construction stratégique par les films d'un héroïsme possible par l'entremise du corps total. Ce corps-là peut tout parce qu'il charrie avec lui

---

<sup>943</sup> BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*. 2003, p. 73.

toutes les significations possibles : il est naturel, venu de la terre ; mais il a aussi la puissance de la technologie lorsqu'il est appareillé. Peu importe la hiérarchie entre ces deux univers de référence : la machine contient parfois la chair (Schwarzenegger au volant de gros porteurs), quand parfois c'est le muscle qui cache l'appareil (le même acteur dans *Terminator*). Dans tous les cas, la naturalité feinte du muscle (construit par d'autres appareils, dans l'intimité des salles de sport) compense le trop technologique des machines. Tout comme un bon *westerner* ne saurait se déplacer autrement qu'à cheval, le bon héros (et le héros d'Action, plus précisément) doit tenir du bon sauvage pour conserver son identité héroïque. De la même façon, ce muscle ne saurait révéler sa véritable origine : seuls les nerds visitent ces espaces obscènes que sont les salles de sport, pour mieux constater d'ailleurs l'inadéquation de leurs corps avec le monde environnant.

Le corps est donc total avant de se montrer omnipotent. Il possède l'efficacité de la machine, la force primitive de la Nature, affiche l'opacité du costume comme l'aspect spectaculaire du muscle nu. Plein de toutes ces connotations, il semble rempli de signes en plus de cette énergie excédentaire que le genre Action en particulier le force à dépenser. Dans le cas spécifique des corps bodybuildés, le muscle souligne cette question qui concerne en fait tous les héros de cinéma : qu'y a-t-il en dessous ? De quoi est-il *fait*, ou pour reprendre une expression familière, de *quel bois* ce corps est-il constitué ? C'est en effet la matière héroïque qui occupe les films, plus que les héros, plus que les récits, même. Quand les westerns racontent l'histoire d'un peuple, les films d'Action racontent l'histoire d'un corps, mais en réactivant les mêmes polarités - l'articulation principale restant l'opposition Est-Ouest. L'héroïsme construit par le cinéma hollywoodien repose de manière quasi systématique sur un récit de domestication partielle, qui se doit de conserver une part sauvage, primitive, associée de façon séminale à la géographie américaine. Ce trop-plein, que nous allons analyser ci-après, n'empêche pas l'en-deçà du corps du héros de nous échapper, finalement. Car si le corps signifie beaucoup, il semble aussi capable de nous laisser à l'aporie. Il interroge alors le spectateur et semble ne rien lui répondre, comme pour mieux lui dire de retourner à l'évidence de l'exploit. Sous le muscle, il n'y a rien, tout comme la figure d'Arnold Schwarzenegger signifie (pour Elfriede Jelinek) : rien<sup>944</sup>. Souvent l'héroïsme produit, en marge de ses discours, de tels moments de vide : il semble en aller de même pour l'entre-deux supermanien, creux appréhendable, mais absolument insaisissable. Le vide

---

<sup>944</sup> Cf. infra., p. 224-225.

constitue aussi un motif plus général du cinéma hollywoodien, plus particulièrement dans le film d'action et le western. Dans le cadre du genre Action, c'est la catastrophe, forme de purge généralisée qui affecte les décors - mais ce principe radical de la *tabula rasa* touche parfois les corps. C'est le corps sans nom de Jason Bourne, ou le corps "neuf" dont fait l'expérience Neo dans *Matrix*. Dans certains cas, les récits jouent à brûler les idoles du passé, sur un mode crépusculaire. John Ford produisait déjà un geste de ce type dans *The Man Who Shot Liberty Valance* en réduisant le *westerner* Tom Doniphon à son image fantôme. Parfois, cet évidement touche littéralement la chair du héros, qui est la matière originelle de l'héroïsme jusque dans le pourrissement ou l'entropie la plus extrême. Pensons au plan extrêmement fort qui apparaît dans les dernières minutes de *WestWorld* : le robot-*westerner* incarné par Yul Brynner révèle une tête creuse, sans visage (fig. 147.2), et se révèle ainsi comme une figurine à qui il ne reste plus que la parure, mais qui a perdu son âme.

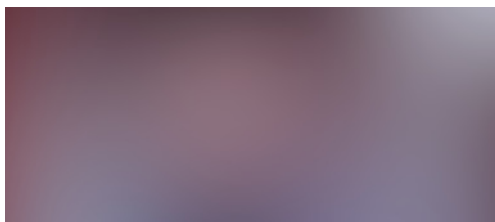


fig. 147.1



fig. 147.2

fig. 147 : Dans *Westworld*, le robot interprété par Yul Brynner révèle un corps creux.

## 1.2 Des pouvoirs et des destins

Que peut encore le corps ? Ainsi rempli, puis vidé, que reste-t-il de sa force première d'accomplissement ? Si ce corps peut beaucoup, notamment sur le mode de l'exploit, il semble aussi parfois sommé d'exprimer un héroïsme qui peine à se faire jour. Ce que peut le corps, c'est souvent ce que le décor le laisse accomplir. Revenons à la nature du corps d'Action : celui-ci peut se réduire, dans sa plus simple expression, à la formulation de Laura Mulvey : le héros d'action n'est en effet rien de plus qu'une figure dans un paysage ("*a figure in a landscape*"<sup>945</sup>). Néanmoins, la relation entre ce corps et cet environnement est sans cesse reformulée. Si au début des années 80, c'est le corps qui

<sup>945</sup> MULVEY Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. op. cit., p. 13.



disperse et vaporise l'espace sauvage ou urbain pour mieux le purifier, force est de constater que certaines des formulations postérieures de l'Action ont instauré un modèle quelque peu différent. L'espace cesse d'être une toile de fond ouverte à la performance, et vient contraindre le corps, et ce, dès les contorsions d'un John McClane dans *Die Hard*. Nous retrouvons cette idée de l'*héroïsme exprimé* chez le super-héros, dans la figure de Spider-Man : ce corps élastique et caoutchouteux se glisse dans tous les interstices, dans sa toile ou dans la structure métallique d'une grue (*Spider-Man 3*). Les typologies de l'exploit sont donc variées, intrinsèquement problématiques, et se définissent avant tout par les espaces qui leur servent de toile de fond (une toile active, cependant). Parmi ces typologies, nous avons évoqué jusqu'alors la trajectoire (qui contient la forme particulière de la traque), la table rase et l'exploit contraint (déterminé par un espace confiné, comme dans l'*effet tube*).

Ces exploits travaillent à définir des corps, à façonner leur devenir. Car si le mouvement est matière de l'héroïsme, c'est bien que cette identité héroïque est essentiellement mouvante. L'héroïsme est même, à plusieurs égards, un destin : destin d'un corps dans le temps qui est celui du film, destin global, lisible en pointillés dans la somme des films de notre corpus - et au-delà. Sans chercher une périodisation stricte, nous observons que des lignes de force émergent dans la détermination des corps et de leurs pouvoirs. Dans les années 80, à rencontrer son devenir machinique, le corps se définit peu à peu comme une arme, parfois même de manière programmatique, lorsque Mel Gibson est l'*arme fatale* à laquelle le titre du film fait référence. Cette qualification se produit dans les discours (comme précédemment, ou dans les termes choisis par le Colonel Trautmann dans la franchise *Rambo*), mais aussi dans les images, lorsque les armes, déjà fétichisées en d'autres temps (*Dirty Harry*), s'associent à cet autre fétiche qu'est le corps (*Rambo: First Blood Part II*, *RoboCop*, *Aliens*). À ce corps létal, capable de tuer des centaines d'ennemis, succède un corps plus doux dès la fin des années 80. Tandis que la visibilité "*beefcake*" conserve une certaine permanence, les corps les plus menaçants se font maternels. Arnold Schwarzenegger est exemplaire de cette tendance, mais il faut constater que celle-ci concerne d'autres acteurs bodybuildés, tel Vin Diesel plus tard transformé en baby-sitter dans *The Pacifier*. Dans les années 90, la dichotomie *soft / hard* garde aussi une forme d'actualité, mais la problématique la plus criante de l'époque - encore prégnante aujourd'hui - s'articule autour des corps vieilliss et des corps élastiques. Là, la "*mollesse*", caractéristique féminine, est redéfinie en souplesse. Plus besoin de contrecarrer les aspects féminisants d'un rôle nouveau (père au foyer,

instituteur, baby-sitter...) par la présence d'un acteur bodybuildé : la mollesse se fait fluidité, élasticité.

Alors que les corps des acteurs historiques du genre Action (Bruce Willis et Sylvester Stallone) semblent s'être calcifiés, les corps des acteurs émergents manifestent une matière hybride, mobile, disponible au changement de forme (notamment grâce aux avatars numériques). La notion de vieillesse affecte les héros de deux manières opposées. Dans le premier cas, vieillir revient à se bonifier, soit parce que les altérations physiques sont minimales (Bruce Willis) ou parce que le visage se tanne, se burine mais ne se défait pas (Sylvester Stallone). Tout comme le visage ridé du *westerner* pouvait évoquer l'usure non seulement d'un homme, mais aussi de son époque, le visage ainsi altéré du héros, et plus particulièrement du héros d'Action, évoque le vieillissement d'un modèle, d'une morale, en somme d'une forme de l'héroïsme. Certains westerns ont donc pu être identifiés comme crépusculaires, et il semble que ce ton élégiaque, doux-amer, teinté de nostalgie, vienne aussi contaminer le film d'Action. Là où la transformation d'un héros en nerd prépare le retour triomphal du corps adéquat, le passage par une tonalité crépusculaire permet en réalité de réaffirmer l'actualité du modèle héroïque, et de balayer l'hypothèse de son obsolescence.

La possibilité du vieillissement, même si elle tempérée par le choix d'acteurs "encore verts" ou le recours aux effets spéciaux (*Live Free or Die Hard*) pointe tout de même un autre aspect critique de l'héroïsme reposant sur une mise en action du corps. Si le corps peut se mettre au service de l'Action, nous avons vu qu'il y est parfois contraint, lorsque la motivation du héros s'est émoussée. Dans certains cas, les héros sont même trahis par leurs corps. Ce motif, plutôt associé au film d'horreur (*The Fly*), fait tendre le corps d'Action vers un devenir monstrueux (dans *District 9*, par exemple). Susan Jeffords explique ainsi, en parlant des films de 1991 :

*Ce corps qu'il pensait "sien", ce corps qu'il avait appris à chérir comme la version épanouie de l'idéal héroïque masculin - soudainement ce corps s'est mis à se transformer en une entité séparée qui trahissait ses véritables sentiments*<sup>946</sup>.

---

<sup>946</sup> "The body that he thought was "his", the body he had been taught to value as fulfilling some version of a masculine heroic ideal – suddenly that body became transformed into a separate entity that was betraying the true internal feelings of the man it contained", in JEFFORDS Susan. "The Big Switch: Hollywood Masculinity in the Nineties". 1993, p. 201.

Susan Jeffords évoque ici un corps qui trahit le héros en révélant ce qui reste habituellement caché, sa psychologie. Elle évoque plus particulièrement *RoboCop* et *The Beauty and the Beast* (la version de 1991 produite par Disney), deux films où la transformation du corps occasionne une mise à nu de la psyché masculine. Nous souhaitons évoquer un phénomène similaire (une autre forme de trahison) mais dont la portée reste avant tout physique. Le héros est parfois placé face aux dysfonctionnements de son propre corps. Ce motif est même récurrent dans les films de super-héros, où des personnages d'adolescents doivent faire face à des transformations qui les rendront héroïques, mais qui sont dans le moment de la mutation vécues comme des traumatismes, ou à tout le moins créent la stupéfaction (*Spider-Man*, *X-Men*, le plus récent *Chronicle*). Sur le plan symbolique, la mutation évoque de manière transparente les changements liés à la puberté. Dans les années 2000, les récits caressent de manière plus récurrente les échecs du corps : pensons à Neo dont le saut (pourtant virtuel, possible dans l'univers de la Matrice) est un peu trop court, et le laisse à une chute qui, si elle n'est pas mortelle, s'avère tout de même très douloureuse. Mais cette inadéquation, ou faillite temporaire du corps était déjà présente dans les années 90 dans la figure de John McClane, atteint pendant toute la durée du troisième film de la franchise d'un mal de tête persistant. Le terme de trahison ne renvoie donc pas nécessairement à un échec du corps, incapable de produire de l'exploit. Cette trahison fait figure de symptôme, de faille discrète dans l'unité héroïque tant recherchée, soit dans la forme (les corps statuaire) soit dans le sens (des héros irréprochables sur le plan moral).

Le corps sert donc de socle à l'héroïsme, mais parfois se dérobe sous lui pour mieux en faire apparaître les fragilités. Si un regard trop superficiel relèvera l'hégémonie des corps héroïques et l'infinité de leurs capacités physiques, une analyse plus approfondie révèle que les héros ne sont jamais dominants qu'à-demi. Si le héros s'impose par l'image (Rambo dans *First Blood*), il y a fort à parier que son héroïsme soit déconstruit par le récit (lorsqu'il s'effondre, à la fin du film). Inversement, si le récit semble instaurer la domination du personnage (*Rambo III*), des éléments visuels viennent localement le placer en porte à faux (lorsque son corps est traversé de part en part par une balle, et semble du coup prêt à "se vider" de son énergie). L'idée de "corps" elle-même présente parfois des contours mouvants. Dans le western, le paysage et le *westerner* forment deux éléments complémentaires de l'Ouest iconique. Dans l'Action, une même formule, quoique déployée dans une durée bien différente, apparaît dans la réunion du corps

---

musclé et de l'explosion qui lui sert de toile de fond. Dans d'autres cas, cependant, il est plus difficile de discriminer corps et décor. Les deux éléments se rencontrent parfois sur le mode de la fusion (Rambo et sa colonne de boue) ou de l'opposition (McClane en lutte avec les conduits divers de la tour Nakatomi). Alors que certains de ces décors de choix s'élèvent au rang de personnages (la tour Nakatomi dans *Die Hard*, ou encore l'avion de *Air Force One*), le corps semble subir un processus d'objectification sur plusieurs niveaux. En effet, le corps (musclé, principalement) devient bien l'objet de notre scrutation. Nous avons ici emprunté cette articulation aux analyses *gender*, qui voient dans la contextualisation du corps masculin au sein d'un spectacle une possible féminisation, ou au moins une mise à mal des codes de représentation de la masculinité. Néanmoins, nous avons détaché cette analyse d'autres conclusions concomitantes qui posaient notamment l'existence d'un processus de victimisation.

Nous avons donc choisi de retenir la notion d'objectification plutôt que celle de féminisation, d'autant plus qu'elle rejoint le concept de *figurine* déjà associé à l'analyse des trajectoires d'Action. Ce processus participe d'un principe plus général du film d'Action, qui soumet tout (corps, objets, décors) au même régime de la destruction, comme le rappelle Eric Lichtenfeld qui constate : "*dans la mesure où ils détruisent autant qu'ils sont détruits, les corps et objets sont souvent égaux*"<sup>947</sup>. Dans le film d'Action, inspiré depuis les années 80 par les productions de Hong-Kong, le spectateur pourra même observer l'apparition d'objets-personnages, qui, comme dans le genre burlesque semblent attendre l'acteur pour prendre une nouvelle dimension. Jason Statham trouve ainsi un usage inédit pour des pédales de vélo (*The Transporter*), tout comme Jackie Chan avant lui savait requalifier des objets en réorientant leurs usages. Plus généralement, si les objets et personnages peuvent ainsi changer de statut, c'est que les récits s'inscrivent, en termes visuels, dans une fluidité globale des échelles. Ceci est plus flagrant dans le film de super-héros, où l'infiniment grand rencontre et croise des échelles infinitésimales. *Spider-Man* (ou les films de la franchise *X-Men*, dans une variation proche) s'ouvre ainsi sur une vision mimant la précision du microcospe, tandis que le caméra, plus tard, naviguera au même rythme dans le réseau des rues de New-York. Le personnage de Spider-Man est également affecté par cette liquidité des échelles, et apparaît souvent, dans des séquences digitales, comme une minuscule figurine ballottée par son propre

---

<sup>947</sup> "*as both destroyers and the destroyed, bodies and objects are often equals*", in LICHTENFELD Eric. op. cit., p. 78.

mouvement, avant de reprendre son poids d'humain dans des scènes plus conventionnelles (de dialogue, de romance).

Le destin des corps, dans le cas des héros de cinéma, revient donc à distendre les possibles, et notamment à faire sortir ces corps d'eux-mêmes en leur affectant d'autres identités. Il faut insister sur la sensation qui domine au visionnage des films d'Action, celle que le corps y véritablement malmené, et que le mouvement qui l'anime n'est pas le sien, mais un destin autre, contraire parfois à la volonté du héros. C'est ce qui nous a amenée à parler de corps *agis* plutôt qu'agissants. "Agi" renvoie à une position de passivité qui peut inclure la mise en spectacle du corps offert au regard du spectateur, mais qui ne s'y limite pas<sup>948</sup>. Nous suivons même Mark Gallagher qui s'oppose à Laura Mulvey et Teresa de Lauretis, en lisant dans le corps en mouvement une position intrinsèquement précaire - alors que les deux théoriciennes voient plutôt dans le corps immobile, dans la pose, une menaçante passivité. Gallagher note ainsi :

*Le héros masculin fait la démonstration de son pouvoir de la manière la plus lisible en l'absence de mouvement. Lorsqu'il est mis en mouvement, il apparaît vulnérable, agissant mais aussi agi. À la fin du film, le retour à la stagnation physique marque en dernier lieu son succès*<sup>949</sup>.

Le mouvement, matière de l'héroïsme, découd potentiellement ce dernier en même temps qu'elle le construit. Nous voyons ici la double menace qui circonscrit l'émergence d'un héros : trop immobile, il se gèle du côté de l'icône (à la manière de Tom Doniphon, figé dans le carcan du *westerner*), trop mouvant, il prend le risque de l'échec, en même temps qu'il se soumet à des trajets qu'il ne semble pas avoir choisis. La visibilité du héros est garantie par l'usage d'éléments reconnaissables, qu'il agisse du chapeau du *westerner*, du débardeur blanc de l'homme d'Action ou de la cape du super-héros. Cette visibilité, comme désarticulée par le mouvement, l'est donc plus particulièrement dans la trajectoire. Nous avons évoqué l'abstraction de la figure humaine qui accompagne celle-

---

<sup>948</sup> Nous précisons cette nuance car dans la critique américaine, "passif" et "mise en spectacle" (*on display*) sont souvent deux termes équivalents. Marc O'Day écrit ainsi que le corps du héros est "*simultanément actif et passif, à la fois en action et en exposition*" ("*simultaneously active and passive, both in action and on display*"), in O'DAY Marc. op. cit., p. 203.

<sup>949</sup> "*The male action hero, however, demonstrates power most comprehensively through a lack of motion. Once in motion he appears vulnerable, active but also acted-upon. At a film's end, the return to physical stasis marks his ultimate success*", in GALLAGHER Mark. op. cit., p. 173.

ci, il nous faut à présent rappeler que trajectoire et quête d'identité ne font souvent qu'un.

Les films d'Action orientés autour d'une quête de soi problématisent ce qui dans le western était tout simplement absent. Si le héros peut être sans Nom pour le public (*High Plains Drifter*), il ne saurait ignorer sa propre identité. Jason Bourne mais aussi Wolverine donnent à cette trajectoire un horizon autre que l'épuisement du mouvement. La trajectoire se replie sur elle-même dès lors que le héros est à la fois moteur et objet de son déplacement. Les récits de trajectoire associés à des personnages amnésiques présentent une variation intéressante, dans la mesure où le héros devient à nouveau actant dans cette configuration. Il s'agit également d'une inversion du sens traditionnel de la traque dans le cinéma hollywoodien. Si celle-ci (dans *The Fugitive*, par exemple) vise le plus souvent à identifier un coupable (c'est le *Whodunnit?* du film criminel), la quête identitaire écrase tous les rôles sur le héros, puisque ce dernier est à la fois enquêteur, coupable, suspect... Plus largement, cette forme spécifique de la traque s'inscrit dans un mouvement qui isole les héros et semblent les détacher de tout contexte. C'est une autre forme de l'abstraction dans le cinéma hollywoodien : le corps est parfois vidé de toute définition (Jason Bourne, sans histoire, sans qualités connues), quand il n'est pas isolé visuellement dans des lieux décontextualisés. L'arène est une forme de décontextualisation récurrente (dès *Enter the Dragon*, mais aussi dans *Jumper* ou *Hors de portée*) qui semble rêver d'un corps fait uniquement de chair, coupé de ses attaches culturelles et sociales. Par ailleurs, la traque identitaire est une forme de reprise de contrôle sur cette trajectoire abstraite qui surdétermine le mouvement des héros. Tout comme Jason Bourne donne du sens à ce mouvement, les super-héros (et principalement Spider-Man) requalifient positivement des situations a priori passives. Certains cas de chute sont l'occasion pour le héros de reprendre le contrôle sur son mouvement alors que cette situation prêterait plutôt à l'abandon. Les chutes chez Spider-Man deviennent ainsi des mouvements verticaux, au cours desquels il est possible de parler, de se battre, en un mot, de se réinventer, plutôt que d'être *agi*.

### 1.3 Les marges de l'héroïsme corporel

Les formes du mouvement sont donc multiples et possèdent des fonctions variées. Tantôt elles construisent le héros, tantôt elles semblent le mettre à mal - alors que l'image, premièrement, semble suggérer une domination sans faille de ces personnages.

Dans le cinéma hollywoodien, le héros émerge principalement au travers du corps mis en Action (au sens général, non limité aux héros d'Action), mais nous avons également examiné des modèles plus marginaux, plus ponctuels, qui, sans se passer du corps, ne fonderaient pas sur lui leur définition de l'héroïsme. Nous pensons d'abord aux corps bien présents, mais dont la fonctionnalité serait détraquée et empêcherait a priori une construction de l'héroïsme par la physicalité. Les exemples parcourus font état de corps certes malades, mais finalement aidés par cette apparente "mauvaise santé" (*Crank*, *Wanted*). Ces corps qui fonctionnent mal finissent en réalité par fonctionner mieux, grâce à des formulations de la maladie qui ont souvent trait au cœur, symbole transparent d'une action rythmée, constante, nourrie là aussi d'un trop-plein d'énergie. Ces exemples permettent également de dépasser l'a priori qui voudrait qu'un corps malade ne puisse être héroïque. Être malade, cela est en effet permis, puisque la maladie, définie comme un sur-fonctionnement, devient une sorte de grande santé. À l'opposé, les corps souffreteux des nerds, jamais vraiment malades, mais jamais bien portants non plus, semblent privés de toute fonctionnalité, et du même coup des variations qui accompagnent celle-ci. Il faudrait même affirmer que l'héroïsme lui-même peut être une maladie, dont le corps ne peut guérir qu'en épuisant le mouvement qui avec lui fait exister le héros.

En marge des corps actants, nous avons également isolé des corps voyants. Ceux-ci activent potentiellement deux types de positions : nous pouvons les voir comme des personnages passifs (comme nous, simples spectateurs de l'action) ou au contraire, en suivant encore une fois la critique *gender*, comme les prescripteurs de la position (objet ou acteur) des autres personnages. Il s'agit d'une dichotomie dont nous avons essayé de nous extraire, en saisissant des modalités du regard qui ne seraient plus seulement fonction d'une direction (voir / être vu), mais là aussi d'une visée. Tout comme la maladie n'occasionnait pas de rupture dans le continuum du récit, le développement d'une capacité de voyance pour les héros ne s'exerce pas en marge de l'action, mais s'intègre au contraire à celle-ci. Dans certains cas, le savoir-voir relève du savoir-faire, et maille intimement une action qui en surface reste toute physique (*The Transporter II*, *Live Free or Die Hard*). Ce développement autour de héros prescients ou plus simplement observateurs s'impose particulièrement dans les années 2000 et semble répondre directement à la mise en spectacle des corps dans les films d'action des années 80. Les héros reprennent alors le contrôle sur la dynamique du regard, après avoir été l'objet de la scrutation. En cela, ils s'inscrivent dans la droite lignée des *westerners* embrassant de

leur regard les paysages encore disponibles à la découverte dans l'Amérique de la Frontière. Dans l'ensemble des films de notre corpus, la dynamique du regard n'est donc pas prédéterminée en ce qui concerne la construction de l'héroïsme. Le héros peut être scruté, comme il peut observer le monde pour y lire plus que le commun des mortels - qu'il soit pourvu d'un don (*Next*), ou aidé en cela par des machines (*Minority Report*, *Paycheck*). Parfois, le héros caresse encore un état de puissance totale, lorsqu'il peut à la fois se faire l'auteur d'exploits physiques et prévoir les événements à venir - il n'est plus seulement auteur de l'Action, mais aussi de la fiction. Dans tous les cas, le regard et les pratiques qui l'entourent ne permettent pas d'échapper à l'impératif du mouvement perpétuel, au contraire : rappelons-nous dans *Next* le feuilletage de la matière filmique, qui permet de montrer non seulement une action, mais aussi la somme des actions possibles dans un temps donné. Si le modèle du *westerner* s'épuise dans la reproduction de sa visibilité, le héros d'Action pratique un épuisement littéral, en présentant au spectateur son corps, dans le temps où celui se vide de son énergie.

Le regard n'est cependant jamais aussi problématique que dans le cas des figures a-héroïques - c'est-à-dire des nerds, personnages privés de tout héroïsme mais pas du désir d'être héros. Quand Superman peut voir à travers l'acier, comme au travers des corps, le regard du nerd est gonflé du désir d'être un autre. Habité d'une nécessité quasi religieuse de scrutation (*Play it Again, Sam*), ce regard-là parvient dans le même temps à ne rien voir du tout. La contemplation du nerd correspond alors à un échec de perception, dans un monde qu'il ne peut décoder (il ne relève pas les indices, pas plus qu'il ne saisit les codes sociaux). Ces codages forts, du côté du héros qui voit et comprend tout, ou chez le nerd qui ne voit rien et interprète systématiquement les données de manière erronée, relève à nouveau d'une formalisation de la masculinité du côté des extrêmes. L'homme qui peut tout est un héros ; celui qui ne peut rien est un homme à la virilité limitée (sans doute trop féminin) qui a perdu tout contact avec sa nature sauvage, primitive. Pourtant, ce codage ferme autorise malgré lui des zones de flou. C'est le paradoxe supermanien par excellence : ce personnage repose sur l'association d'une identité héroïque, ultra-potente, et d'une personnalité falote et maladroite. Là, la pulsion scopique du spectateur est déplacée : ce ne sont plus les corps qui nous intéressent, mais le passage de l'un à l'autre, le retournement de l'héroïsme en son contraire. Ce sont ces perméabilités d'une figure pleinement héroïque à des figures de l'absence dont nous allons à présent nous rappeler, pour mieux en résumer le fonctionnement.



## 2. DES FIGURES CREUSES AU TROP-PLEIN

### 2.1 Des héros bifaces

Le héros double-face, qui possède deux identités, n'est pas une invention du cinéma, et encore moins une invention du cinéma hollywoodien récent. La matrice de cette relation ambiguë entre deux personnalités se trouve déjà dans le séminal *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson. Cependant le cinéma en a donné depuis de nombreuses versions, et s'est trouvé, depuis l'adaptation de cette nouvelle (depuis 1908), face à la question à la fois technique et esthétique du passage d'une identité à l'autre. Nombreux sont les héros qui ont besoin d'une identité à la ville pour garantir l'exécution de leur action. Il existe de nombreux super-héros répondant de ce modèle, mais également des cas plus discrets, comme *Mr. and Mrs. Smith* ou *The Mask*. Dans tous ces cas, les récits optent pour des visions contrastées qui suggèrent chez les personnages une psyché frappée par une forte *schize*. Pour cette raison, nous avons souhaité donner une place importante au film *Unbreakable* dans notre étude. Le récit reprend les pôles de la normalité et de l'exceptionnalité découpés par la figure supermanienne. Cependant, si la scission entre les deux univers (normal / super) est signalée, elle n'est jamais sursignée sur le plan de l'image. Les récits mettant en scène Superman (de 1978 à 2006) s'attachent à essayer de mélanger deux composants, qui, comme l'eau et l'huile, restent indéniablement séparés. Il y a bien sûr des cas limites : dans *Superman III*, le corps de Superman est littéralement "pelé" pour révéler Clark Kent, qui lui-même révèle Superman sous sa chemise, dans un procédé qui rappelle les poupées russes. Dans *Unbreakable*, normalité et exceptionnalité sont maillées d'une manière plus discrète, qui permet de faire surgir l'une dans l'autre à tout moment, sans que le spectateur soit préparé à ce passage, qui n'en est d'ailleurs plus un puisque les deux pôles normal / super semblent coexister sans peine.

À y regarder de plus près, l'héroïsme suppose très souvent de la part des personnages concernés l'accueil d'une personnalité autre, déjà héroïque, avec laquelle il faut cohabiter. Le vigilante ne saurait mener sa quête sans hériter un peu du *westerner* ; le héros d'Action semble quant à lui contaminé par ce dernier également, mais aussi par le soldat du Vietnam. Le *westerner* lui-même semble livré à ce feuilletage, notamment dans *The Man Who Shot Liberty Valance* : là, il faut deux corps pour faire un héros, là où Superman n'aura qu'un seul corps (mais deux identités, donc deux corporéités) à sa

disposition. Parallèlement au trop-plein symbolique du corps d'Action, sommé d'être chair et mouvement à la fois, homme primitif autant que technologique, nous allons donc parler d'un autre excès du corps héroïque, cette fois saturé des identités qui peuvent l'occuper - certaines constituant par ailleurs de francs pas de côté vis-à-vis de l'héroïsme. Similairement, nous retrouverons plus loin la notion du héros creux, annonçant nos dernières réflexions sur la désaffection des héros.

Si la question du double renoue ici avec l'oscillation entre plein et vide, c'est que les identités se définissent souvent de manière ténue. Dans le cas fondamental de Superman, il faut bien observer que Kent ne possède pas à vraiment parler d'*identité* : il est un masque, une identité fantoche - même si les films rappellent, quand la figure du super-héros est par trop déstabilisée (lorsqu'il devient méchant par exemple dans *Superman III*) qu'il est le garant de son humanité. Cela n'est pas contradictoire car Kent correspond avant tout à un processus d'intégration : même s'il présente parfois l'inadéquation du nerd dans sa gestuelle ou dans ses actes, son identité WASP, sans aspérités, fait de lui l'homme de bureau urbain moyen par excellence - prêt à se fondre dans la masse. Superman a bien entendu besoin de lui. Sans cette facette banale, un rien ennuyeuse, le super-héros deviendrait un peu trop monstrueux, prêt à soumettre les humains à la dictature de ses pouvoirs (*Superman III*). Si Clark Kent revient donc parfois pour stabiliser la figure de Superman, les récits s'attachent aussi à le refouler. Le journaliste doit en effet rester une idée, un fantôme : qu'il existe un peu trop, et c'est un Superman normalisé, domestiqué qui se fait jour (*Superman II*) et la destinée de la planète entière qui se trouverait menacée.

Parler de Clark Kent et Superman, c'est s'abandonner à un jeu d'aller-retour qui rappelle celui qu'effectue le personnage lui-même, obligé pour assurer une transition d'une identité à l'autre de se cacher dans des cabines téléphoniques et autres abris de fortune. Les auteurs que nous avons cités, lecteurs du comic tout autant que spectateurs des films, prennent systématiquement parti. "*Clark Kent était la fiction*", affirme Jules Feiffer<sup>950</sup> ; "*Superman est la "vraie" personne. C'est Clark Kent l'imposteur*" pose similairement Danny Fingeroth<sup>951</sup>. Pour nous, il est impossible qu'une telle affirmation possède une valeur définitive. Déjà dans les comic books, la question de la hiérarchie

---

<sup>950</sup> FEIFFER, Jules. op. cit., p. 18.

<sup>951</sup> "*Superman is the "real" person. Clark Kent is the fake*", in FINGEROTH Danny. *Superman on the Couch*. op. cit., p. 56.

entre les deux identités a subi des remodelages au fil des ans, comme en témoigne ce postulat formulé par John Byrne, auteur et illustrateur pour DC à la fin des années 80 :

*pendant 48 ans, Superman s'est déguisé en Clark Kent. Maintenant c'est Clark Kent qui se déguise en Superman. Dans la nouvelle image, Clark a grandi sans penser à lui-même en tant que Superman, mais en tant que Clark Kent. C'est ce qui permet à Clark d'être plus intéressant - et pas seulement un costume bleu et une cravate rouge*<sup>952</sup>.

L'équation supermanienne a parfois tout d'une impasse, lorsqu'elle se replie sur elle-même, à l'occasion du surgissement d'une figure à l'intérieur d'une autre, potentiellement à l'infini. Mais vouloir la résoudre, c'est s'engager soi-même plus loin encore dans l'aporie. Ainsi nous rejoignons Scott Bukatman, qui tire une conclusion de non-lieu en analysant pour sa part plusieurs cas de morphing - mais ses conclusions s'appliquent au cas de Superman. Il écrit ainsi : "*la multiplicité des solutions révèle en dernier lieu qu'il n'y a pas de solution à ces problèmes d'identité raciale et personnelle*"<sup>953</sup>. Problème sans solution, sans identité fixe, héroïque ou non à assigner à un personnage : il semble que la définition de figures humaines oscille toujours entre deux solutions. Si les personnages y perdent quelque chose de leur unité, les héros semblent de leur côté insaisissables. Alors que le film criminel nous incitait selon l'expression anglophone à "*chercher la femme*", les films que nous avons étudiés nous laissent parfois *chercher le héros*, sans offrir de réponse prévisible.

Ces incertitudes tendent du coup vers une définition en creux du héros. Il ne s'agit plus dès lors de chercher les qualités (ou les matières, ou les caractéristiques visuelles...) définissant le héros ou l'héroïsme, mais de saisir l'inverse de cet héroïsme, un a-héroïsme en somme - puisque le terme d'anti-héroïsme nous était premièrement apparu comme une forme de contresens. L'inverse de l'héroïsme s'incarne dans le nerd ; mais "incarner", c'est déjà un bien grand mot, puisque la chair molle et imprévisible de ce personnage ne semble retenir aucune qualité. Certes, le héros semble parfois fait de caoutchouc : mais cette matière-là rebondit, offre encore de la résistance, tel le "punching-ball" que John

---

<sup>952</sup> "for 48 years, Superman disguised himself as Clark Kent. Now, Clark Kent is disguising himself as Superman. In the new image, Clark grew up not thinking of himself as Superman but as Clark Kent. That allows Clark to be more interesting - not just a blue suit and a red tie", in MELVIN Tessa. Cartoonists Explain Superman's New Image to His Fans. [ en ligne ]. New York Times. 14 juin 1987.

<sup>953</sup> "the multiplicity of solutions reveals, finally, that there is no solution to these issues of racial and personal identity", in BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity*. op. cit., p. 145.

McClane semble parfois imiter en encaissant les coups. Le corps du nerd est un corps comique, mais qui ne retient rien de la versatilité virtuose de certains corps burlesques (Harold Lloyd). Le nerd est comique parce que son corps ne "tient" pas : il s'étire (*The Nutty Professor*) ou se flétrit (*Harold*) ; les lunettes, dernier réceptacle de cette identité, achèvent de signer cette inadéquation. Celui qui ne voit pas ne peut agir, semble affirmer le retour constant de l'accessoire, sous une forme ostentatoire, celle des lunettes épaisses, également associées à l'intellectuel féminisé venu de l'Est.

Si masculinité et héroïsme se construisent conjointement, le nerd est aussi peu héroïque qu'il est masculin. Soupçonné d'être homosexuel, vieux, déviant, son identité semble imperméable à toute affirmation de la virilité. Le corps du nerd aussi est agi, mais jamais son corps ne peut jouer le rôle d'icône, pour faire bonne mesure : tout ce que l'image, le dialogue, le montage peuvent signifier semble dirigé vers la défaite répétée de ce personnage. Le héros se déplace sur fond de catastrophe, d'explosions : chez le nerd, le corps lui-même devient le site de la catastrophe. Déserté, abandonné par tout signifiant de l'héroïsme, le nerd est pourtant absolument nécessaire à la construction de cette notion, et donc à l'affirmation des héros. Figure-repoussoir, le nerd sert aux autres personnages à s'affirmer par opposition : c'est le principe simple du faire-valoir. Il y a plus complexe cependant, et Superman nous a permis de nouer là l'héroïsme et son contraire. Le héros se fait alors biface pour mieux courir d'une identité à l'autre. La trajectoire est psychologique, mais elle reste néanmoins spatiale : quand Superman devient Clark Kent, il semble devoir effacer la distance et la durée qui le séparent de son *alter ego*. Ce procédé, de manière positive, permet d'imposer l'héroïsme de manière plus criante, par le jeu de écarts. Toutefois, il produit encore un évidement, puisque l'entre-deux reste caché, et charrie avec lui sa part de doute : et si après tout, héros et nerd n'étaient pas si différents ?

## 2.2 Des multiplicités exacerbées

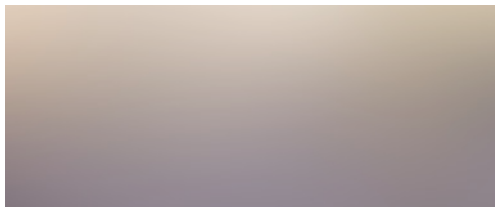
L'héroïsme se façonne à partir de différentes matières, mais toujours l'enveloppe que constitue le corps du héros semble trop étroite pour contenir la somme de ces potentialités. Chez Superman, un corps doit contenir deux identités ; ailleurs, un seul corps ne suffit plus, et ce sont deux corps (donc encore deux identités, mais selon une distribution différente) qui doivent s'allier pour accomplir l'exploit. Nous avons vu apparaître, au cours de notre étude, une série de corps-contrepoints : c'est le corps

domestiqué, plus alangui de Murtaugh face à Riggs (*Lethal Weapon*), ou le frêle hacker Matt Farrell (*Live Free or Die Hard*). Cette formule est celle du *buddy movie*, notamment, et repose sur un régime de compensation, un corps reposant traditionnellement sur l'excès tandis que l'autre s'attache à contenir cette énergie débordante. En marge de cette formule qui constitue aussi un argument narratif (en général dans des franchises nourries, comme *Lethal Weapon*, ou encore *Rush Hour*), des scènes plus isolées reprennent ce principe et le littéralisent. Dans *Mission: Impossible*, le corps de Jean Reno n'est pas qu'un corps de compensation, c'est un corps déversoir qui absorbe le poids, la souffrance, l'effort d'un autre corps, celui de Tom Cruise. Ici, Jean Reno occupe une position proche du nerd : il est hors-scène, et donc se tient dans un espace où se cache tout ce qui ne saurait être associé à l'héroïsme. Tandis que l'exploit ici peut fasciner, et caresse même un état physique limite (celui d'un corps sans poids), le spectateur voit aussi émerger comme un constat amer pour l'héroïsme : il faut deux corps pour un effort, pour un exploit, comme si le héros seul ne suffisait plus.

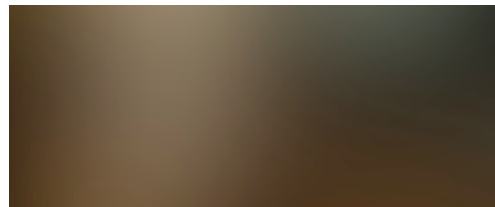
La question du double anime de manière problématique les héros, cela est donc entendu. Toutefois, cette question affecte aussi tous les personnages, dès lors que ceux-ci doivent coexister, ou s'associer, ou émerger grâce à la médiation de l'acteur qui les "incarne" - le terme ici est problématique. Dans le cadre de l'action (et plus particulièrement dans l'Action), la doublure associée à l'acteur incarne très littéralement ce principe qui veut que deux corps soient nécessaires pour faire un seul héros. Certaines doublures ont permis les exploits de héros très différents : Vic Armstrong a ainsi doublé Harrison Ford pour la franchise *Indiana Jones*, mais aussi Christopher Reeve pour *Superman*. En exagérant un peu, nous pourrions dire que le spectateur regarde toujours le même corps se dépasser, ou en tout cas, un corps fait de la même matière. Ce principe est encore plus criant dans le cas des avatars numériques, qui indépendamment des genres, des qualités des personnages, ou même des époques, sont faits du même tissu de pixels. Le double est donc un principe technique intrinsèque aux films, d'autant plus prégnant que la nature des exploits physiques réclame une doublure. *The Fugitive* est un cas intéressant à cet égard : il n'y a pas de dualité psychologique dans le personnage du Dr. Kimble, mais une contradiction à faire d'un prisonnier un héros. Pour résoudre cette contradiction dans les termes, c'est un véritable jeu de masques qui est mis en place. Il s'agit dès lors de retrouver l'héroïsme en le rejetant dans un premier temps en dehors du plan. L'acteur Harrison Ford est camouflé pour mieux surgir, riche de toutes les connotations positives, héroïques, charriées par sa persona. À défaut d'utiliser ici un

contre-modèle pour valoriser en retour le héros, c'est un système d'oblitération qui est mis en place ; l'effacement permet, comme la *tabula rasa* à plus grand échelle, l'écriture d'une histoire nouvelle.

Les lunettes jouent également ce rôle de masque. Nous avons évoqué le rôle que cet accessoire a historiquement tenu pour les personnages féminins des films hollywoodiens. Les lunettes accompagnent la disgrâce physique, et les retirer revient à signifier une mutation plus complète du corps et de la personnalité (*Now, Voyager*). Pour les personnages masculins, ce n'est pas seulement la séduction qui est en jeu, mais aussi la capacité à être *actant*, donc héroïque. Si retirer les lunettes ne signifie pas devenir un héros, il est rare qu'un nerd change de statut en conservant l'accessoire. Nous avons surtout parlé des lunettes noires emblématiques, celles que Woody Allen a durablement associées à son image - mais il en existe d'autres modèles, et l'usage de cet appareil optique au cinéma ne peut être anodin, tant ce signe rappelle l'autre appareil de scrutation qui est à l'œuvre : la caméra. Les films de super-héros, qui allient constamment héros et nerd, se sont d'ailleurs emparés d'un motif à l'origine pensé par Alfred Hitchcock dans *Strangers on a Train* (1951). Là, les lunettes de la victime, au sol, servaient à refléter l'agression en cours (*fig. 149*). Les lunettes, identifiables comme objet, médiatisent ainsi un plan étrange, qui semble simuler un regard absent. Nous retrouvons une image identique dans *Spider-Man II*, avec un sens différent (*fig. 148.1*).



*fig. 148.1*



*fig. 148.2*

*fig. 148 : Dans Spider-Man II et Superman Returns, on rencontre deux plans similaires, qui affirment l'importance des lunettes, tout en les dissociant du personnage.*

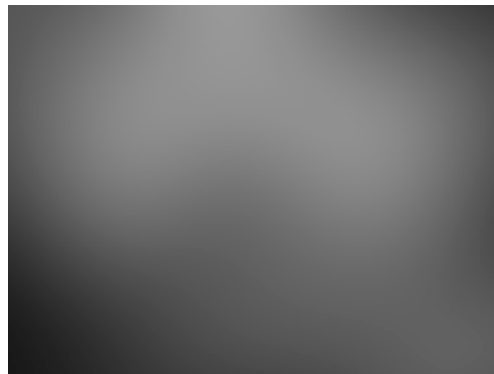
---



*fig. 149.1*



*fig. 149.2*



*fig. 149.3*

*fig. 149 : la formulation originelle de ce plan nous vient d'Alfred Hitchcock dans Strangers on a Train.*

---

Alors que Peter Parker a renoncé à son identité super-héroïque, il est attaqué par le Doc Ock, et perd ses lunettes dans la bataille. Cette scène a valeur de transition, puisque Peter décide alors de retrouver son ancienne identité de super-héros. Avant qu'il ne ramasse ses lunettes, le plan référencé permet de différencier deux mondes : celui, flou contenu par les verres des lunettes, et l'espace alentour perçu comme net. Si les lunettes sont donc un élément identifiant à coup sûr le nerd, elles servent aussi de point de contact entre deux identités distinctes. Les enlever, puis les replacer, revient à se mouvoir dans l'espace de l'héroïsme puis en dehors, toujours selon ce motif d'aller-retour.

Le jeu d'oppositions binaires relevé dans la structure de la figure supermanienne ne simplifie donc aucunement l'analyse, mais l'ouvre au contraire à la question insoluble de l'entre-deux. Les figures détachées (héros, mais aussi nerd) ne sont pas aussi clairement définies que leur représentation conventionnelle pourrait le laisser croire. Si un physique frêle associé à des lunettes semble suggérer immédiatement la masculinité chancelante du nerd, force est de constater que Harold Lloyd constitue une exception à ce modèle. Rapide, agile, sa maladresse n'est jamais qu'une amorce car il parvient toujours à ses fins

(se cacher, échapper à ses poursuivants). À l'exception de *College* (un récit de revanche, qui plus est), les films de Lloyd révèlent un corps potent, selon les modalités burlesques du désordre. Cet outsider facétieux a servi de modèle pour modeler Clark Kent, qui ne conserve cependant rien de l'aisance de l'acteur. Si quelqu'un hérite vraiment de Lloyd, c'est plutôt Superman, capable par le jeu de la mascarade (et parfois d'une manière qui rend hommage au genre burlesque, dans *Superman III*) de naviguer de l'héroïsme à l'espace traditionnellement hors-scène, obscène de la masculinité inadéquate.

## 2.3 Héroïques, jusque dans l'hyperbole

Superman, Spider-Man, et beaucoup d'autres sont des super-héros : mais est-ce à dire qu'ils sont plus héroïques que Rambo ou John McClane, ou même que John Wayne en *westerner* ? Pour nous, les super-héros ne sont justement pas une version superlative des héros perçus dès lors comme "traditionnels". En toute rigueur, la mythologie de Superman ou Spider-Man précède largement celles des héros musculaires des années 80. Nous avons voulu limiter notre spectre d'étude aux adaptations cinématographiques des récits de super-héros, mais il semble impossible d'analyser ces figures sans prendre en compte leur histoire, riche d'une intertextualité fournie. Plus encore, nous avons voulu garder à l'esprit l'origine de papier des super-héros, origine d'ailleurs partagée avec les *westerners*, qui quelques années plus tôt peuplaient les récits *pulp*. Les super-héros subissent donc un processus de transformation lorsqu'ils passent de la bidimensionnalité du comic book à la tridimensionnalité relative de l'espace filmique. Les super-héros peuvent être comme les héros d'Action objectifiés, mais là le processus est presque plus naturel puisque le super-héros, à l'origine, possède bel et bien une nature d'*objet graphique*. Ces héros capés et costumés peuvent aisément offrir une visibilité de figurine, dans la mesure où leurs exploits démesurés sont traduits par des effets numériques.

Les super-héros sont donc une variante parmi d'autres incarnations de l'héroïsme, mais constituent un cas intéressant à plusieurs égards. L'une des caractéristiques particulières de ce type de héros réside dans la relation exacerbée qu'ils mettent en place vis-à-vis de leur identité. Nous retrouvons ici la forme de la quête identitaire lisible par ailleurs chez certains héros d'Action, tel Jason Bourne. Chercher son identité prend cependant un sens différent chez ces héros *super*. Ce n'est pas le "Qui suis-je ?" de Jason Bourne qui les anime mais plutôt "Que puis-je ?" ou "Que dois-je faire ?" - autrement dit, la question prend plus rapidement une tournure morale, et gravite autour de la notion



de prise en charge (à la manière d'un Spider-Man, sans cesse ramené à sa "*grande responsabilité*"). Ces questions qui animent le super-héros semblent aussi toucher à la définition du super-héros. Faut-il être un super-héros (*Spider-Man II*, *Superman II*) ? La possession d'un pouvoir force-t-elle à l'action (*X-Men*) ? Le héros glose sur sa condition, en même temps qu'il continue de réaliser des exploits. Le super-héros, issu de récits multiples, aux lignes narratives complexes, semble aussi condamné à ne pouvoir s'ignorer. Les personnages dotés de super-pouvoirs prolongent la lignée *tongue-in-cheek* des héros d'Action des années 80, mais se servent aussi de ce ton décalé pour mettre à distance leur vécu. Les premières adaptations de *Spider-Man* (de 2002 à 2007) ont quelque peu effacé les aspérités du personnage ; la dernière version sortie en 2012 (un *reboot* complet) respecte davantage la personnalité du super-héros telle qu'elle a été construite par le comic book. Les commentaires acides et distanciés de Spider-Man rythment constamment l'Action, et deviennent même aussi importants que le spectacle du corps. Les films de super-héros ne présentent donc pas seulement un héroïsme en devenir (par leur structure récurrente de récit des origines), mais un héroïsme réflexif, que les personnages concernés questionnent constamment. Le super-héros est alors constamment mobile, dans ces danses de l'identité qui résolvent temporairement la cohabitation de deux identités, mais aussi dans la mise à distance permise par le commentaire qui accompagne leur action.

Les écarts d'une facette à l'autre des personnages constituent donc un point d'intérêt particulier dans notre étude de l'héroïsme. Cela revient à dire que l'héroïsme ne se fait pas toujours sur la base d'une matière (chair, mouvement), mais dans l'espace, donc le vide, qui sépare deux corps. Cette question rejoint notre définition des héros en creux, qui ne se définissent pas par une somme de caractéristiques, mais par ce qu'ils ne sont pas. Parallèlement, nous pouvons imaginer une définition de l'héroïsme non pas dans le creux, mais dans le peu. Historiquement, le super-héros semble d'ailleurs apparu (lui qui semble pourtant dans l'excès, le superlatif) sur des fondements bien ténus. Ainsi Will Eisner, auteur de comics, n'aimait guère les super-héros. On lui a demandé un jour de créer son premier personnage, mais cette commande s'accompagne d'une contrainte : il doit s'agir d'un super-héros. Suivant ses inclinaisons personnelles, Eisner crée un personnage qui s'apparente plutôt à un détective, mais à qui il ajoute un masque et des gants, en dernier lieu, pour satisfaire son cahier des charges<sup>954</sup>. Il suffit donc de quelques éléments discrets pour que le héros se fasse super-héros, et si cette

---

<sup>954</sup> FINGEROTH Danny. *Disguised as Clark Kent*. op. cit., p. 61.

caractérisation s'affirme sur le plan visuel, il faut nous rappeler qu'il en allait de même pour la caractérisation d'un personnage en moteur de l'histoire, lorsque Cary Grant devenait à la faveur d'une coïncidence le très recherché Kaplan. Il semble même que ce mode du "peu" ait été repris, quoique de façon moins radicale : John McClane est un héros capable d'exploits, mais il est aussi avant tout et premièrement "celui qui était là". Ce mode de détermination laisse deviner une motivation moins forte chez les héros, que l'action vient trouver, plutôt que le contraire. Seuls les super-héros semblent d'ailleurs chercher l'affrontement, grâce à leur état de veille permanent - les héros d'Action sont plus souvent, pour leur part, "cueillis" dans leur environnement par des péripéties qu'ils n'attendaient pas (*Wanted*, *Matrix*).

Le super-héros connaît cependant aussi ce temps court, au début des récits, où il ignore sa propre exceptionnalité - souvent parce que celle-ci ne s'est pas encore effective (Spider-Man avant la mutation). *Unbreakable* cherche à réconcilier le héros avec sa potentielle normalité, voire avec une normalisation totale et pourtant acceptable. Ce faisant, le film prolonge ce temps où le héros n'a pas conscience du destin héroïque qui l'attend. La rencontre avec cette identité nouvelle fait l'objet d'une lente progression pour le personnage de David Dunn, à l'opposé de récits ultérieurs, qui imaginent ce que serait un super-héros *dans la vraie vie*. Dans *Kick-Ass* ou *Chronicle*, l'ascension (et la chute, par ailleurs) des personnages est extrêmement rapide. Les exploits sont immédiatement médiatisés par les foules d'anonymes qui, non contentes de regarder l'Action, l'enregistrent et la diffusent sur les réseaux sociaux<sup>955</sup>. Dans *Unbreakable*, qui semble du coup relever d'un modèle déjà vieillissant, le héros n'en finit pas de scruter son propre corps ainsi que les preuves potentielles de son exceptionnalité (contenues dans un médium plus ancien, le journal<sup>956</sup>). L'accès à la conscience de soi comme héros est lent, et l'image se fait le témoin de cette douce progression. Shyamalan renonce ici à traduire l'univers chatoyant du comic book. S'il reproduit les images de super-héros, il le fait littéralement, en les traitant justement comme des images. David Dunn (Bruce Willis) parcourt donc son lieu de travail vêtu d'un simple coupe-vent, qui à la faveur d'un contre-jour évoque une silhouette capée - le plan ne retranscrit alors pas plus qu'un

---

<sup>955</sup> Cette "mise en abyme" relative s'explique par un souci de réalisme (puisque tout événement connaît aujourd'hui une médiatisation de ce type sur le Web), mais correspond également à une forme de placement de produit (sites de diffusion, marques de smartphones...).

<sup>956</sup> Cela n'est pas anodin : depuis leurs débuts dans les comic books, les super-héros suivent de près leur médiatisation dans les journaux, et prennent d'ailleurs part à la construction de leur image en travaillant dans les organes de presse concernés (Clark Kent étant journaliste au *Daily Planet* et Peter Parker photographe au *Daily Bugle*).

souvenir graphique, loin des avatars numériques et autres effets complexes. Ainsi écrit, l'héroïsme n'est plus seulement discret, il est volontairement ténu. Cependant, il ne perd rien de sa force de suggestion, au contraire : lorsque l'héroïsme se déplace du côté des indices plutôt que de l'image accomplie, la trajectoire du désir se renforce - ici, c'est celle qui lie Joseph et son père, et que le spectateur suit en attendant que l'héroïsme de David Dunn lui soit révélé. Cette trajectoire du désir semble être ce qui anime, en dernier lieu, tout personnage qui fait encore le pari de l'héroïsme. Nous allons à présent tenter de faire apparaître plus nettement les modalités selon lesquelles ce désir est, perpétuellement, déçu, retourné, ou satisfait à demi. Ces définitions en creux dont il était plus tôt question vont à nouveau surgir, pour questionner de manière problématique les héros.

### 3. DE LIEUX EN LIGNEES, DES HISTOIRES DE HEROS

#### 3.1 Comme l'occupation d'un territoire

Partie ici de la question du pouvoir des corps nous avons, à la manière des films analysés, objectifié nos héros. Cependant, nous parlons des héros pour comprendre l'héroïsme, et si le héros a parfois valeur d'objet, l'héroïsme se déploie, et cela semble à ce stade une évidence, dans un espace qui lui est disponible. Mais l'héroïsme ne prend pas seulement place dans un espace : il est lui-même un espace, un lieu. Le héros ne s'approprie donc pas l'héroïsme, ne *l'incarne* pas ; il occupe seulement, et souvent de manière éphémère, un territoire. C'est précisément parce que nous avons souhaité dans un premier temps nous éloigner d'une définition du héros comme héroïsme fait chair que nous nous sommes intéressée au western - plutôt qu'au péplum ou au film de cape d'épée. Genre de la géographie par excellence, le western impose des cartographies à plusieurs niveaux, et parmi elles, comme une topographie de l'héroïsme. Les films y font d'abord allusion sur le plan esthétique, dans la mise en images concomitante du *land* et des visages creusés de sillons de ses *westerners* (Clint Eastwood vient immédiatement à l'esprit). Si l'Action s'inspire pour beaucoup du genre historique qu'est le western, force est de constater que les deux genres s'opposent de manière contrastée. Le genre Action semble par essence transnational : distribué et adopté dans de nombreux pays du monde (y compris ceux qu'il fustige, comme les pays arabes), ce genre repose sur une

grande hybridité, et peut du coup être reformulé selon des typologies locales (*Mission Kashmir*), quand il n'emprunte pas dans ses formulations à d'autres répertoires nationaux (les arts martiaux venus de Hong-Kong). Le western semble plus clairement lié à l'histoire des États-Unis, même s'il n'est pas, loin s'en faut, imperméable aux adaptations en tous genres (du western spaghetti au western espagnol, en passant par des curiosités comme *Shangai Noon*). Même si cette identification est donc faite à tort, le western est compris et perçu comme le grand public comme un genre essentiellement *américain*. Le héros, dans le temps où il se construit, affirme en effet sa masculinité, mais aussi son américanité, son appartenance à un peuple, et donc en retour (toujours selon cette même trajectoire du désir) son attachement à des valeurs. Nous avons par ailleurs vu que masculinité et américanité sont construites de pair, dès lors que l'Est féminisant est aussi associé à la "vieille" Europe, maniérée, décalée et sur-civilisée.

Porteur de ces valeurs, le *westerner* devient ainsi une icône mobile capable de "visiter", sinon de hanter les héros de films appartenant à d'autres genres que le western. Dans *RoboCop*, l'Ouest et sa définition de l'héroïsme s'invitent dans le geste séminal qui voit le personnage faire tourner son arme autour de son doigt ; dans *Die Hard*, gentil et *villain* se livrent une joute verbale autour de leurs connaissances respectives du classique *High Noon* ; dans bien d'autres films, un simple coucher de soleil sur un paysage rocaillieux suffit à convoquer un genre tout entier (*Forrest Gump*, entre autres). Toutes ces associations semblent positives : elles offrent un supplément d'héroïsme au héros en devenir par le jeu de la référence. Associer un héros contemporain à une figure plus ancienne permet d'instaurer une filiation, et donc une structure d'héritage. Or, si le *westerner* lègue bien la légitimité d'une action autonome et violente ainsi qu'une morale de la vengeance, il livre aussi à ses destinataires, dans le même temps, de nombreuses failles. Dans son genre d'origine déjà, la figure souvent hiératique du *westerner* se fissure, et révèle ses inhérentes faiblesses, quand il ne trahit pas, cas plus problématique encore, sa nature d'image fantoche. Le ton crépusculaire qui marque *Ride the High Country* ou *The Man Who Shot Liberty Valance* n'affecte pas seulement la représentation de l'Ouest (la clôture de la Frontière, la fin d'un monde) mais aussi ses figures emblématiques, et principalement le *westerner*. Ainsi déconstruit, le personnage de l'homme de l'Ouest apparaît comme une somme d'accessoires, qui ne définit plus un rôle, mais un costume à la valeur de déguisement. Ainsi RoboCop ne copie pas le geste séminal de l'Ouest, mais sa traduction par une série télévisée ; John McClane cite Gary Cooper, mais dans ce grand pot-pourri de références, finit par imiter le Rambo des jungles vietnamiennes ; enfin, les

couchers de soleil qui animent Monument Valley achèvent de donner aux *happy ends* une valeur de carte postale, et donc d'en révéler la teneur profondément factice.

Le *westerner* s'invite donc dans les divers genres hollywoodiens pour y charrier un paradoxe fondamental, que nous avons nommé "l'inadéquation adéquate". De nombreux héros en ont hérité, dans l'Action notamment. Le héros ainsi désigné par la fiction souffre d'une forme d'obsolescence : il n'est plus adapté à son époque, et souffre de l'urbanité, des lois nouvelles, etc. (*Dirty Harry*). Cependant, les récits rappellent tous en dernier lieu que ce n'est pas le héros qui aurait dû s'adapter, car la société est en réalité coupable d'avoir changé. Dans ce contexte, le héros devient le garant de valeurs menacées qu'il faut préserver. Il n'est plus ridicule de voir le héros jouer au *westerner*, puisque ce "jeu" lui permet aussi de ramener une morale de l'action qui semble faire défaut à son époque (*Death Wish*). À défaut de défendre frontalement le principe de vengeance (œil pour œil et dent pour dent, comme l'affirme l'Inspecteur Harry), le héros utilise ses méthodes "à l'ancienne" qui charrient avec elles, symboliquement, cette morale de l'Ouest, mais aussi la corporéité virile qui les accompagne. Il est en effet entendu que la société n'est pas seulement devenue plus violente, plus injuste, dans le contexte de la croissance urbaine, mais que les modes de vie sédentaires qui l'accompagnent ont féminisé les hommes (principalement les hommes de bureau, trop domestiqués) et dissolu les mœurs. Le héros héritier du *westerner* ne va donc pas nécessairement arborer un *colt* et un *stetson*, mais plus généralement opposer des moyens en dur, issus d'une technologie traditionnelle, aux technologies "molles" que sont l'informatique et les nouvelles technologies. Nous retrouvons cette mise en images binaire dans le combat livré à la clé à mollette par John McClane (*Live Free or Die Hard*), dans la destruction méthodique du bureau de Marshall Murdock par Rambo (*Rambo: First Blood Part II*), ou dans le départ de Neo, qui quitte les *open spaces* et avec eux la fluidité de la Matrice pour rejoindre un vaisseau massif, à la mécanique ostentatoire, palpable (*Matrix*). Les westerns se sont faits plus rares après les années 70 ; en retour, le *westerner* et sa morale ont contaminé les récits d'autres genres hollywoodiens qui semblent tous répéter à l'unison, à la suite du western : "*the times they are a-changing*"<sup>957</sup>.

---

<sup>957</sup> Jean-Louis Leutrat et Suzanne Lindrat-Guigues citent cette chanson de Bob Dylan dans leur étude du western. Présente dans de nombreux films, de *Pat Garrett & Billy The Kid* à *Into the West*, elle résume l'esprit nostalgique du western, in LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. op. cit., p. 25.

L'Ouest, et l'agrégat de références qu'il constitue, constitue le point de départ d'une fiction réflexive : *The Big Lebowski*. Dans ce film en marge de notre corpus surgit - quoique sur un mode ironique - la question centrale de l'adéquation du héros à son espace (son territoire, le territoire de l'héroïsme) et à son époque. L'inadéquation adéquate ne se résout pas forcément sur le mode positif du héros "à l'ancienne", capable de résoudre les situations avec ses méthodes datées. Dans certains cas, les récits produisent des héros fondamentalement inadéquats, pour redire le besoin d'héroïsme face à un territoire laissé inoccupé. Ainsi, si l'intention de *The Big Lebowski* est principalement comique, le spectateur retrouve là le registre crépusculaire de certains westerns. Là, le *tumbleweed* n'est plus une image de la déambulation du *westerner*, poussé comme le végétal par le vent, puisqu'il se heurte au front océanique, et à l'urbanité de Los Angeles : il n'y a plus de territoires à découvrir, et la notion d'Ouest même semble floue. Entre les deux "modèles" que constituent Walter (une parodie de Rambo) et *The Dude*, aucun ne semble approprié. L'un pratique la dureté jusqu'à la crispation, l'autre, indifférent, est incapable de se positionner, et semble posséder aussi peu d'intuition que certains nerds à leurs heures. Le récit indique donc, en fait de héros, l'existence d'un lieu déserté, vide : le territoire de l'héroïsme. Encore une fois, il aura fallu deux corps, non pas pour fabriquer un héros, mais plutôt pour constater un évidence final de la figure attendue. Le *westerner* fournit donc aux héros qui lui succèdent une morale d'action, mais aussi quelque chose de la stase qui le fige. Cette figure de l'homme de l'Ouest aide à la construction du héros, en lui livrant un peu de la force du *land* - mais c'est aussi un territoire déserté qui est laissé à la reconquête, tel ce plan vide abandonné par Steve Judd à la fin de *Ride the High Country*.

Le *westerner* irrigue ainsi la construction sur deux plans : il y a le plan de l'espace, du *land* à parcourir mais aussi à habiter véritablement si le personnage veut devenir un héros. Deuxièmement, le *westerner* active la notion de temps, d'histoire de l'héroïsme, en invitant les personnages aux velléités d'héroïsme à venir puiser leur morale d'action dans le réservoir que constitue l'Ouest. Cette double caractérisation nous amène à parler d'un espace-temps de l'héroïsme, c'est-à-dire de héros qui sont connectés à l'héroïsme en tant territoire à occuper, mais aussi en tant qu'héritage du passé. Lorsque la définition de l'héroïsme se fait plus critique, l'errance qui peut affecter le héros est géographique tout autant que généalogique. Pensons au dernier film en date de la franchise *Rambo*, *John Rambo*. Le titre du film a déjà valeur d'indice : le personnage se voit restituer son patronyme complet, alors que le plan final le rend à sa maison (selon le motif récurrent

du retour au foyer isolé par Joseph Campbell). Cette ultime image, qui peut sembler positive après les multiples péripéties du personnage, possède une échelle particulière : un lent travelling s'éloigne de Rambo alors qu'il marche vers sa maison - qui est en réalité la maison de son père. Il est donc nanifié, rendu encore une fois à une visibilité de figurine, tandis que toute notion de transmission est oblitérée, voire même retournée. Il n'y a pas de fils symbolique pour Rambo, qui revient à l'origine plutôt que d'affirmer un prolongement de son action. John McClane semble connaître un destin similaire. Dans *Live Free or Die Hard*, il est en conflit avec sa fille devenue adulte - mais celle-ci ne peut, sauf lors d'un coup d'éclat final, tenir le rôle d'héritière. C'est donc le personnage de Matt Farrell qui peut, malgré son statut de geek, prétendre à cette place. Néanmoins, un prochain film de la franchise *Die Hard* est annoncé, qui devrait placer John McClane face à son fils biologique. Il semble en effet impossible que l'héritier prenne véritablement la place du héros légitime : le même scénario doit donc être rejoué, à l'aide d'un *reboot* systématique. De manière similaire, Sylvester Stallone ne fait que simuler le passage de flambeau dans sa récente franchise *The Expendables* et semble pouvoir rejouer à l'infini le héros dépassé, mais encore disponible pour un dernier tour de piste ("dernier" est donc un terme tout relatif dans ce cas).

La filiation héroïque constitue un thème fort des récits, et le terme de "lignée" échoue à traduire les complexités de cette généalogie-là. En effet, les liens qui unissent les héros à leur potentielle destinée sont parfois embrouillés, comme en témoigne le fil narratif de *Terminator* : là, le fils envoie son propre père dans le passé, et orchestre sans le savoir la romance qui donnera lieu à sa naissance. Cette filiation est double, puisqu'il faut lui ajouter la "paternité" symbolique du Terminator vis-à-vis de John Connor - ou peut-être faudrait-il dire "maternité", tant le rôle du parent protecteur et compréhensif est retiré à Sarah Connor pour être assigné à la machine incarnée par Arnold Schwarzenegger. Depuis les débuts de la franchise, l'acteur iconique s'est d'ailleurs retiré pour poursuivre sa carrière politique, mais sa présence dans l'image est permanente : le visage du robot Terminator, bien qu'entièrement machinique suggère immédiatement la présence d'Arnold Schwarzenegger ; dans *Terminator Salvation* (2009), l'acteur apparaît même sous la forme d'un avatar numérique. Là aussi, même si le personnage de John Connor prend une part de plus en plus importante de film en film, il semble que le récit ne puisse complètement se défaire de son origine. De manière plus générale, et cela concerne encore la figure du *westerner* qui possède toute son importance dans ces questions, les origines semblent parfois cannibaliser les destinées dans les films

hollywoodiens. Les récits rejouent ainsi ces scénarios de transmission, sans que celle-ci semble jamais effective.

Certains personnages transmettent, mais peinent à se retirer complètement (*Terminator*, *Die Hard*) ; d'autres refusent beaucoup plus nettement de passer le flambeau (Rambo). Les destinées de ces personnages se confondent bien entendu avec les choix de carrière des acteurs, prêts ou non à explorer d'autres registres, voire à prendre leur retraite. Transmettre, hériter, reproduire un geste sont autant de stratégies d'écriture de l'héroïsme, bien que l'écriture de cette destinée semble toujours fondamentalement problématique et donc imparfaite. Si les destinées des héros du cinéma hollywoodien sont aussi incertaines (malgré la prévisibilité apparente des scénarios), c'est que l'amnésie qui frappe localement certains personnages semble en réalité généralisée. Le héros ne voit pas ce qu'il peut advenir de lui, mais ignore aussi d'où il vient. Cette amnésie est critiquée par les "anciens" forcés de rappeler quelques vérités, tel John McClane qui doit aussi bien justifier ses goûts musicaux perçus comme dépassés que réaffirmer des valeurs perdues ("*Ce n'est pas un système. C'est un pays*"<sup>958</sup>, dans *Live Free or Die Hard*). L'héroïsme se construit par le corps, en tant que matière, nous l'avons vu ; mais nous avons également identifié toute une série de processus mentaux (voir, prévoir) qui garantissent encore le déploiement de l'exceptionnalité. Quand la transmission s'interrompt, que l'héroïsme bégaye ou se vide, c'est une lignée entière qui semble frappée par un dysfonctionnement généralisé de ces qualités. Tous les héros sont donc un peu à leur manière des Jason Bourne, forcés pour s'imposer de pratiquer sur eux-mêmes une forme d'archéologie. Parfois, ce mal n'affecte pas seulement les héros, et achève ainsi de brouiller les cartes ; dans *Unforgiven*, William Munny, interrogé sur d'anciens fait d'armes, répond sobrement : "*Je ne me souviens pas*"<sup>959</sup>. Les *villains* eux-mêmes participent à ce jeu de l'oubli, et forcent les héros à réaffirmer plus frontalement leur différence.

### 3.2 Quel espace-temps pour le héros ?

Territoires vidés, lignées oubliées : tel semble être le destin des héros. Alors qu'ils imposent leur grande force vitale par le corps et son évidence de chair, l'articulation de l'exploit à la durée, et donc à une forme de pérennité, semble poser problème. Il ne faut

---

<sup>958</sup> "*It's not a system, it's a country*".

<sup>959</sup> "*I don't recollect*".



pas voir dans cette conclusion un constat pessimiste sur la fonction du héros dans le cinéma américain : celui-ci ne sera pas amené à disparaître, bien au contraire, et nous avons souhaité ici montrer que l'effacement de l'héroïsme allait de pair avec la permanence des héros. Nous ne souhaitons pas en effet souscrire aux thèses d'une mort des héros. Inspirées par des lectures cycliques de l'Histoire, et le motif séduisant de l'Âge d'Or suivi de la décadence, ces visions nous semblent réductrices et occulter les particularités propres à chaque héros. Car si l'héroïsme s'éclipse, se fane, s'oublie, il est en même temps présent et extrêmement vivace. Il faut toujours, pour comprendre cette contradiction, se rappeler que l'absentéisation n'est qu'une stratégie temporaire, une autre *tabula rasa* qui permet de laisser la place au *retour* du héros. Rares sont les films qui acceptent de rester sur un motif mortifère : *Ride the High Country* en est un exemple, d'autant plus criant qu'il fonctionne sur les deux plans, espace et temps. Dans d'autres cas, la désaffection est accidentelle, puisque le héros ne peut encore se passer de l'acteur. David Calvo observe ainsi qu'avec la mort de Christophe Reeve, "*c'est le costume tout entier qui semble avoir disparu*<sup>960</sup>" ; le décès des acteurs laisse en effet de véritables territoires disponibles, parfois trop colossaux pour être habités (John Wayne vient à l'esprit).

Indépendamment de ce cas particulier du décès de l'acteur, le principe du vidage semble donc une nécessité à la construction de l'héroïsme. Celle-ci est à la fois interne (dans *RoboCop*, par exemple, le corps et la psyché doivent redevenir un terrain vierge) ou externe au récit (le *reboot* pratiqué dans les franchises de super-héros, à la suite des comic books). Ces deux stratégies tendent vers le même but, dans la mesure où elles reposent toutes les deux sur le fantasme d'un héros sans origine, vierge de tout inscription socio-culturelle, disponible à toutes les manipulations. Si nous avons donc parlé d'un corps qui trahit le héros, il faut aussi indiquer que ce même corps, tel qu'il s'ouvre aux manipulations matérielles et symboliques, constitue une formidable aire de jeu. Ce corps peut être appareillé, équipé, augmenté pour occuper ces territoires de l'héroïsme désertés - quand il n'est pas lui-même le site de la désertion. L'héroïsme s'exprime donc sur le mode d'un balancement, entre vide et trop-plein, espaces saturés ou désertés, et nous apparaît alors comme un état-limite, sur le plan physique tout autant que psychologique. Dès lors, comment le héros peut-il durer, non seulement en tant que figure, mais aussi individuellement, à l'échelle d'un personnage ? C'est sur ces

---

<sup>960</sup> CALVO David. op. cit., p. 29.

perspectives de prolongement, de lignée encore allongée, que nous clorons notre travail, loin de tout jugement pessimiste, ou de tout motif cyclique.

La question de la permanence et de la durée de vie des héros est économique avant d'être esthétique : elle a trait aux nécessités de renouvellement et de familiarité des contenus de l'industrie cinématographique. À défaut donc de transmettre, le héros est placé face à la nécessité de se réaffirmer, notamment en reprenant des exploits fondamentaux (John McClane imitant lointainement Superman en "soulevant" une voiture sans la toucher). Un vieillissement plus effectif semble parfois toléré, par exemple dans *Cop Land* : mais le héros raté et bedonnant incarné par Sylvester Stallone a bien vite été oublié. Dix ans après ce film où il apparaît avachi, conscient de la fin de sa carrière, il joue dans *The Expendables 2*, où il affiche une silhouette digne des premiers *Rambo*. Confier sa plastique aux moyens numériques (*Terminator Salvation*) ou travailler son corps pour simuler la jeunesse, voilà l'alternative qui semble attendre les héros d'Action et les acteurs qui les incarnent. Malgré l'apparition d'acteurs plus jeunes dans le cinéma d'Action (Christian Bale, Jason Statham, Jeremy Renner), les acteurs associés aux débuts du genre dans les années 80 sont toujours aussi présents, voir même plus actifs que dans les années 90. Face à ce modèle d'héroïsme fondé sur le corps, d'autres modèles tentent cependant de s'affirmer.

Les années 2000 ont en effet permis dans une certaine mesure le "triomphe des nerds" souhaité et annoncé par les fictions des années 80-90. Quelques films récents enregistrent ce glissement progressif des nerds vers la respectabilité. *The Social Network* raconte les récents succès du jeune Mark Zuckerberg, dont la *success story* imite celle de Bill Gates : ce petit génie de l'informatique a accédé rapidement à la fortune grâce à ses capacités intellectuelles. Le film de David Fincher, qui s'appuie sur les témoignages d'anciennes connaissances, prolonge le motif fictionnel de l'esprit brillant, mais froid et calculateur, de sorte que le personnage, d'abord héroïsé, devient inquiétant et menaçant dans la seconde partie du film. Si les succès des nerds sont donc plus aisément représentés, leur héroïsation pose problème : les techniques informatiques sont toujours considérées avec suspicion, et ceux qui les utilisent tiennent plus facilement du savant fou que du héros séduisant. La figure du nerd triomphant n'a cependant pas fini de fasciner. Steve Jobs, le créateur d'Apple, est mort très récemment (en 2011) mais un *biopic* est déjà annoncé - reste à savoir si une même ambivalence du stéréotype du nerd y transparaîtra.

Ce succès des personnages de nerds doit être replacé dans le contexte plus large des jeunes acteurs américains émergents, et de leur inscription dans des fictions à la visée héroïque. En raison de notre découpage historique, nous n'avons pas complètement retranscrit l'ampleur de la seconde vague de films de super-héros apparus dans le sillage du *Spider-Man* de Sam Raimi. Après 2006, les franchises se sont multipliées (avec *Iron Man* en 2008 ; *Thor*, *The Green Hornet*, *Green Lantern* et *Captain America: The First Avenger* en 2011 ; *The Avengers* en 2012) et étoffées. *Spider-Man*, dont le cycle était déjà clos, a déjà connu un second *reboot* (*The Amazing Spider-Man* en 2012). Là, l'acteur Andrew Garfield remplace Tobey Maguire, et donne à son personnage de véritables caractéristiques adolescentes. Jeune, insouciant, drôle, mais aussi un rien prétentieux, ce Spider-Man-là est plus fidèle au portrait dressé dans le comic book, mais ressemble aussi à des héros nouveaux qui peuplent les écrans depuis le début des années 2000. Shia Labeouf (dans *Transformers*, *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, fig. 152), Andrew Garfield (fig. 150), et même Michael Cera (un peu en dehors du registre de l'Action, fig. 151) forment une génération d'adolescents attardés qui, bien loin d'être relégués au statut de blanc-bec (*tenderfoot*) ou de *sidekick*, accèdent à des films qui leur demandent tout de même des performances physiques.



fig. 150.1

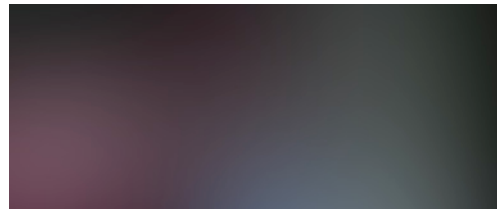


fig. 150.2

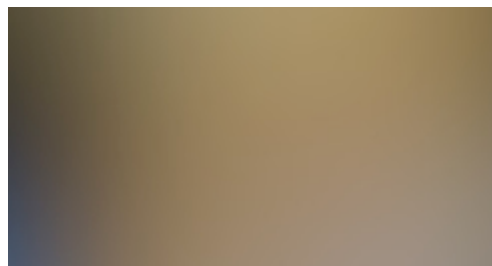


fig. 151



fig. 152.1

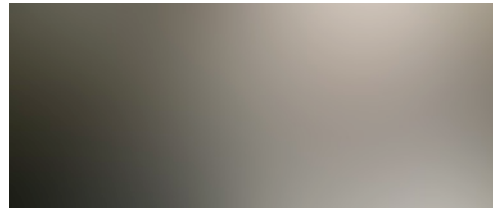


fig. 152.2

fig. 150, 151, 152 : De nouveaux modèles de masculinité ?

fig. 150 : Andrew Garfield dans *The Amazing Spider-Man* (2012), précoce reboot.

fig. 151 : Michael Cera dans *Juno* (2007).

fig. 152 : Shia LaBeouf, respectivement dans *Transformers* (2007) et dans *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (2008) - dans ce dernier cas, le modèle héroïque est plus ancien que celui posé par Harrison Ford, puisque c'est ici le style vestimentaire de Marlon Brando dans *The Wild One* (1953) que LaBeouf convoque.

---

Significativement, l'arrivée de ces acteurs plus chétifs n'occasionne pas un recours exacerbé aux avatars numériques. *The Amazing Spider-Man* comporte bien des effets spéciaux, mais ceux-ci ne donnent pas de capacités illimitées à Andrew Garfield, bien au contraire : Spider-Man ne s'est jamais autant cogné et heurté au monde environnant.

Au modèle de l'entre-deux succéderait donc, potentiellement, celui de la porosité. Les nerds accèdent aux territoires de l'héroïsme - bien que ceux-ci soient toujours "tenus" (mais pour combien de temps encore ?) par les monstres sacrés du cinéma d'Action. Sur les écrans de télévision, deux personnages "dansent" encore leur identité, entre une facette inavouable et une identité à la ville. Dexter Morgan (*Dexter*) et Walter White (*Breaking Bad*) représentent en effet deux variations sur le thème supermanien, mais avec des accents beaucoup plus noirs, puisqu'un l'un est *serial killer*, tandis que l'autre, ancien professeur de sciences physiques, est devenu un trafiquant de drogue. Néanmoins, à l'heure où nous écrivons ces lignes, ces deux séries approchent de leur conclusion en amorçant le même virage, puisque les proches des deux personnages finissent, comme Lois Lane avant eux, par découvrir qu'un corps peut camoufler deux identités. Faudrait-il alors imaginer que la réconciliation succède à la schize ?

Pour qu'il y ait un héros, il faut un regard. Ce peut être le regard du héros lui-même, qui va chercher la trace sur son corps d'une adéquation encore à venir. Ce regard, pourtant, est plus souvent celui de l'Autre : ami, fils, fiancée, attendant que le héros devienne ce qu'il est.

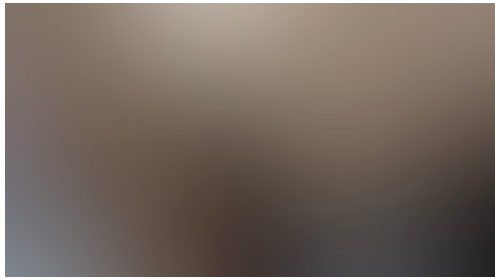
Charles Tesson écrit à propos d'*Unbreakable*, véritable étude de ce principe du désir :

*Il n'y a de fiction au cinéma qu'à partir du moment où le héros, de gré ou de force, assume la place que lui désigne le désir de l'autre qui est en dernière instance, à Hollywood plus qu'ailleurs, un désir de spectateur*<sup>961</sup>.

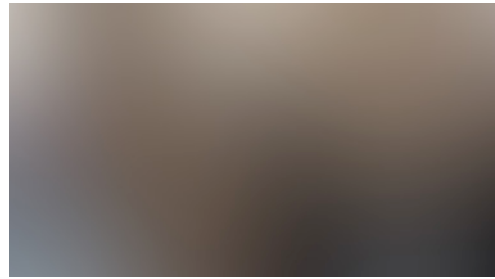
Si le territoire de l'héroïsme est assigné au héros, il n'en reste pas moins qu'un autre désir doit être présent : le sien. Parfois le héros, cueilli par l'Action, lutte et proteste - mais le programme reste accompli. Au-delà de l'amnésie, des icônes mortifères, des formes inadéquates de l'Action, il reste une menace pour les héros : la perte de toute motivation. C'est cela qui se tient en germe dans la figure couchée de Tom Doniphon ou dans le plan abandonné par Steve Judd : la perspective que le héros puisse être dégoûté par son propre héroïsme. Ne serait-ce pas une issue tentante, qui plus est en temps de crise ? Sorti en 2012, *The Dark Knight Rises* fournit quelques éléments de réponse. Dans le dernier épisode de la franchise lancée en 2005 par *Batman Begins*, Batman n'est plus que Bruce Wayne. Il a abandonné son identité de super-héros, mais la police le recherche toujours activement. Le personnage est contraint à revenir par les agissements de Bane, un *villain* à la morale anarchiste, qui parvient à isoler Gotham du reste du monde et à soumettre la ville à sa loi martiale. Tandis que Batman subit un véritable supplice pour lutter contre Bane, il est aidé par Catwoman (Anne Hathaway) et un personnage de policier énigmatique (Joseph Gordon-Levitt). Ce dernier, croyant Batman mort, apparaît sur le mode du clin d'œil comme étant le personnage de Robin (dans une version totalement nettoyée de son costume chatoyant). Alors qu'un nouveau héros émerge, Bruce Wayne, que l'on croyait mort, apparaît à son ancien majordome à la terrasse d'un café, accompagné d'une jeune femme, apparemment débarrassé de ses anciens démons. Le vieux monsieur, qui avait toujours souhaité le mariage de son maître, semble enfin satisfait. Batman disparu (ou domestiqué, le film ne tranche pas), Robin fait figure d'héritier, et c'est après une courte hésitation qu'il jette son étoile de policier dans les eaux qui bordent Gotham (*fig. 153*).

---

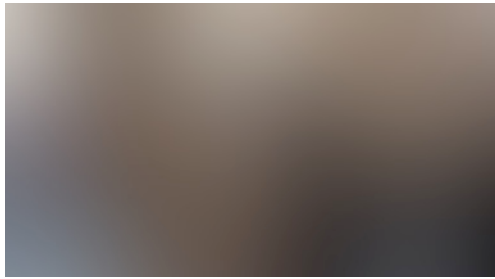
<sup>961</sup> TESSON Charles. Les démons de la fiction. op. cit., p. 45.



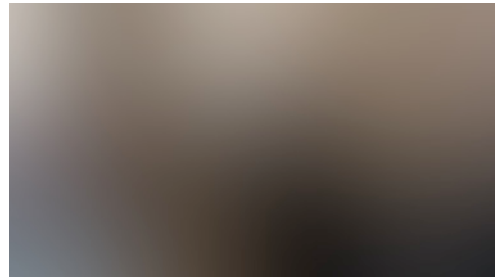
*fig. 153.1*



*fig. 153.2*



*fig. 153.3*



*fig. 153.4*

*fig. 153 : Robin jette son insigne dans The Dark Knight Rises (2012).*

---

La ville subit une *tabula rasa*, le héros aussi - mais comment faut-il interpréter ce geste, qui maintes fois répétées, est riche de la somme de ses interprétations ? Est-ce le renoncement à l'action de Gary Cooper ? Est-ce le renoncement à la loi de Harry Callahan ? Le geste polysémique semble plein de toutes les contradictions qui attendent le candidat à l'héroïsme, tant le spectateur ne sait plus, à force, ce qui est contenu dans cette étoile abandonnée. *The Dark Knight Rises* parle d'un monde crépusculaire, où la crise signe l'agonie d'un modèle : le héros lui, se coupe à nouveau en deux, pour avancer, coûte que coûte.







# BIBLIOGRAPHIE

---

## OUVRAGES GENERAUX

- Théorie

BARTHES Roland. "La Chambre claire". In : *Œuvres complètes V, 1977-80*. Paris : Seuil, 2002, p. 791-892.

CAVELL Stanley. *Philosophy: The Day After Tomorrow*. Cambridge : Belknap Press of Harvard University Press, 2005, 302 p.

FOUCAULT Michel. *Les mots et les choses : une archéologie des sciences humaines*. Paris : Gallimard, 1966, 400 p.

FRYE Northrop. *Anatomie de la critique*. Paris : Gallimard, 1969, 454 p. (Traduction de l'anglais par Guy Durand)

- Le cinéma : généralités, méthodologies

ARNAUD Philippe. *Les paupières du visible*. Crisnée : Yellow Now, 2001, 246 p. (Côté Cinéma)

BAZIN André. *Qu'est-ce que le cinéma ?* 14<sup>e</sup> éd. Paris : Éditions du Cerf, 2002, 372 p.

BONITZER Pascal. *Le champ aveugle. Essai sur le réalisme au cinéma*. 2<sup>e</sup> éd. Paris : Cahiers du Cinéma, 1999, 109 p.

BRAUDY Leo, COHEN Marshall (dir.). *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. 5<sup>e</sup> éd. New York, Oxford : Oxford University Press, 1999, 861 p.

CLAIR René. *Cinéma d'hier, cinéma d'aujourd'hui*. Paris : Gallimard, 1970, 372 p.

COLLINS Jim, PREACHER COLLINS Ava, RADNER Hillary. *Film Theory Goes to the Movies*. New York, Londres : Routledge, 1993, 297 p.

DANEY Serge. *Ciné Journal, Volume I. 1981-1982*. Paris : Cahiers du Cinéma, 1998, 222 p. (Petite bibliothèque des Cahiers du Cinéma)

DANEY Serge. *Devant la recrudescence des vols de sacs à mains*. Lyon : Aléas Éditeur, 1991, 270 p.

DELEUZE Gilles. *Cinéma : I. L'image mouvement*. Paris : Éditions de Minuit, 1983, 298 p.

GRANT Barry Keith (dir.). *Britton on Film. The Complete Film Criticism of Andrew Britton*. Detroit : Wayne State University Press, 2009, 533 p.

KRACAUER Siegfried. "The Establishment of Physical Existence". In : BRAUDY Leo, COHEN Marshall (dir.). *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. 5<sup>e</sup> éd. New York, Oxford : Oxford University Press, 1999, p. 293-303.

MITRY Jean. *Dictionnaire du cinéma*. Paris : Larousse, 1963, 328 p.

PALMER Barton. R. *The Cinematic Text. Methods and Approaches*. New York : AMS Press, 1989, 423 p.

TURNER Graeme (dir.). *The Film Cultures Reader*. Londres, New York : Routledge, 2002, 524 p.

## • Histoire des États-Unis

ANGUS Ian, JHALLY Sut (dir.). *Cultural Politics in Contemporary America*. New York, Londres : Routledge, 1989, 388 p.

BAILEY Beth, FARBER David. *America in the seventies*. Lawrence : University Press of Kansas, 2004, 246 p.

JOHNSON Haynes. *Sleepwalking through History, America in the Reagan Years*. 2<sup>e</sup> éd. Londres, New York : W. W. Norton, 2003, 525 p.

"This Aggression Will Not Stand" [ en ligne ]. New York Times. 1991. Disponible sur : <<http://www.nytimes.com/1991/03/01/opinion/this-aggression-will-not-stand.html?pagewanted=2&src=pm>> (consulté le 13.07.2012).

## • Clichés, stéréotypes, mythes

AMOSSY Ruth. *Les idées reçues : Sémiologie du stéréotype*. Paris : Nathan, 1991, 215 p.

BARTHES Roland. *Mythologies*. Paris : Seuil, 1957, 233 p. (Points)

DYER Richard. *Pastiche*. Oxon : Routledge, 2007, 222 p.

QUENEL Alain. *Les mythes modernes : actualité de la culture générale*. Paris : PUF, 2003, 138 p.

ROGER Philippe. *L'ennemi américain*. Paris : Seuil, 2002, 601 p.

VERNANT Jean-Pierre. *L'univers, les dieux, les hommes : Récits grecs des origines*. Paris : Seuil, 1999, 244 p.

## • Dictionnaires et ouvrages généraux

BRUNET François, McCAVANA Declan. *Dictionnaire bilingue de l'argot d'aujourd'hui*. 2<sup>e</sup> éd. Paris : Pocket, 1996, 688 p. (Langues pour tous)

HARPER Douglas. *The Online Etymology Dictionary* [ en ligne ] 2001-2012. Disponible sur : <<http://www.etymonline.com>>

SIMPSON J. A., WEINER E. S. C. *The English Oxford Dictionary*. 2<sup>e</sup> éd. Oxford : Clarendon Press, 1991, 20 volumes.

SPEARS Richard A. *McGraw-Hill's Essential American Slang*. Chicago : McGraw-Hill, 2008, 255 p.

REY-DEBOVE Josette, REY Alain (dir.). *Le nouveau Petit Robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. Paris : Dictionnaires Le Robert, 2000, 2841 p.

*Cambridge Dictionary Online*. [ en ligne ] 2012. Disponible sur : <<http://dictionary.cambridge.org/>>

*Encyclopædia Britannica Online* [ en ligne ] 2012. Disponible sur : <<http://www.britannica.com/>>

*Le petit Robert de la langue française* [ en ligne ] 2012. Disponible sur : <<http://www.lerobert.com/>>

*Merriam-Webster Dictionary* [ en ligne ] 2012. Disponible sur : <<http://www.merriam-webster.com/>>

*The Internet Movie DataBase* [ en ligne ] 2012. Disponible sur : <<http://www.imdb.com/>>

## LE CINEMA AMERICAIN

- **H o l l y w o o d**

BERTHOMIEU Pierre. *Le cinéma Hollywoodien. Le temps du renouveau*. Paris : Armand Colin, 2005, 127 p.

BOURGET Jean-Loup. *Hollywood, la norme et la marge*. Paris : Armand Colin Cinéma, 2005, 315 p.

DUBOIS Régis. *Hollywood. Cinéma et idéologie*. Cabri : Éditions Sulliver, 2008, 171 p.

DYER Richard. *Only Entertainment*. Londres, New York : Routledge, 1992, 178 p.

WARSHOW Robert. *The Immediate Experience, Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*. Cambridge, Londres : Harvard University Press, 2001, 302 p.

WOOD Michael. *America in the Movies: or, "Santa Maria, It had slipped my mind"*. New York : Columbia University Press, 1975, 206 p.

- **P é r i o d e s**

### C I N É M A   D E S   P R E M I E R S   T E M P S

ELSAESSER Thomas (dir.). *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. Londres : BFI Publishing, 1990, 424 p.

GUNNING Tom. "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde". In : ELSAESSER Thomas (dir.). *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. Londres : BFI Publishing, 1990, p. 56-62.

LINDSAY Vachel. *De la caverne à la pyramide (Ecrits sur le cinéma 1914-1925)*. 2<sup>e</sup> éd. Paris : Klincksieck, 2012, 344 p. (Traduction de l'américain par Marc Chénétier)

SINGER Ben. " 'Child of Commerce! Bastard of Art!'. Early Film Melodrama". In : TASKER Yvonne (dir.), *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 52-70.

#### ANNÉES 70

BISKIND Peter. *Easy Riders, Raging Bulls: How the Sex-Drugs-and-Rock'n'Roll Generation Saved Hollywood*. New York : Simon & Schuster, 1998, 506 p.

ELSAESSER Thomas, HORWARTH Alexander, KING Noel (dir.). *The Last Great American Picture Show: New Hollywood Cinema in the 1970s*. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2004, 391 p.

SCHATZ Thomas. "The New Hollywood". In : STRINGER Julian. *Movie Blockbusters*. New York, Londres : Routledge, 2003, p. 15-44.

THORET Jean-Baptiste. *Le cinéma américain des années 70*. Paris : Cahiers du Cinéma, l'Étoile, 2006, 395 p.

#### ANNÉES 80 - ANNÉES REAGAN

BRITTON Andrew. "Blissing Out: The Politics of Reaganite Entertainment (1986)". In : GRANT Barry Keith (dir.). *Britton on Film. The Complete Film Criticism of Andrew Britton*. Detroit : Wayne State University Press, 2009, p. 97-154.

CIEUTAT Michel. Préface. In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?*. Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 9-12.

GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, 366 p.

WOOD Robin. *Hollywood, from Vietnam to Reagan, and Beyond*. New York : Columbia University Press, 2003, 363 p.

#### AUTRES PÉRIODES

HOLMLUND Christine. *American Cinema of the 1990s. Themes and Variations*. New Brunswick, Londres : Rutgers University Press, 2008, 288 p.

ISABEL Thibaut. *La fin de siècle du cinéma américain (1981-2000), Une évaluation psychologique et morale des mentalités psychologiques*. Lille : La Méduse, 2006, 541 p.

NEALE Steve, SMITH Murray. *Contemporary Hollywood Cinema*. Londres, New York : Routledge, 1998, 338 p.

POLAN Dana. *Power & Paranoia*. New York : Columbia University Press, 1986, 336 p.

SIMON Jacqueline. *La fêlure dans le cinéma américain dans les années 40 et 50*. Paris, Milan, Barcelone : Masson, 1989, 236 p.

## • Esthétique

AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal. *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain*. Paris : Klincksieck-Études, 2003, 187 p.

BORDWELL David. *The Way Hollywood Tells It*. Los Angeles, Londres : University of California Press, 2006, 298 p.

DIXON Wheeler Winston. *Visions of the Apocalypse. Spectacle of Destruction in American Cinema*. Londres, New York : Wallflower Press, 2003, 169 p.

FEVRY Sébastien. *La mise en abyme filmique, Essai de typologie*. Liège : Éditions du CEFAL, 2000, 175 p. (Grand Écran Petit Écran)

JULLIER Laurent. *L'écran post-moderne, un cinéma de l'allusion et de l'artifice*. Paris : L'Harmattan, 1997, 203 p. (Champs Visuels)

SCHEFER Jean-Louis. *L'homme ordinaire du cinéma*. Paris : Cahiers du Cinéma, Gallimard, 1980, 232 p.

SHARETT Christopher. *Mythologies of Violence in Post-Modern Cinema*. Detroit : Wayne State University Press, 1999, 453 p.

VERNET Marc. *De l'invisible au cinéma. Figures de l'absence*. Paris : Cahiers du Cinéma, Éditions de l'Étoile, Seuil, 1988, 125 p.

## • Réalistes

AZOURY Philippe, GOMES Miguel, KROHN Bill, PAÏNI Dominique, PÈRE Olivier. Cinq cinéastes pour les années 2000. *Cahiers du Cinéma*, janvier 2010, n°652, p. 18-21.

BERGAN Ronald. *The Coen Brothers*. Londres : Orion Media, 2000, 242 p.

BRODE Douglas. *The Films of Steven Spielberg*. New York : Citadel Press, 1995, 253 p.

BUCKLAND Warren. Directed by Steven Spielberg. Poetics of the Contemporary Hollywood Blockbuster. New York : Continuum, 2006, 242 p.

DEMPSEY Michael. John Ford: A Reassessment. *Film Quarterly*, été 1975, vol.28, n°4, p. 2-15.

FRAYLING Christopher. *Il était une fois en Italie. Les westerns de Sergio Leone*. Paris : Éditions de la Martinière, 2005, 240 p. (Traduction de l'anglais par Ariel Marinie)

GIRGUS Sam B. *Films of Woody Allen*. Cambridge, New York : Cambridge University Press, 2002, 214 p.

KROHN Bill. *Joe Dante et Les Gremlins d'Hollywood*. Paris : Éditions Cahiers du Cinéma - Festival International du film de Locarno, 1999, 255 p. (Traduction de l'américain par Marie-Pierre Duhamel-Müller, Bernard Einsenschtz, Serge Grünberg et Robert Louit)

KÖRTE Peter, SEESELEN Georg. *Joel & Ethan Coen*. Londres : Titan Books, 1999, 288 p. (Traduction de l'allemand par Rory Mulholland)

## LA NOTION DE GENRE

- Études génériques

ALTMAN Rick. "A Semantic/Syntactic Approach to Genre". In : GRANT Barry Keith (dir.), *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 26-40.

BOURGET Jean-Loup. "Social Implications in the Hollywood Genres". In : GRANT Barry Keith (dir.), *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 50-58.

BUSCOMBE Edward. "The Idea of Genre in American Cinema". In : GRANT Barry Keith (dir.), *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 11-25.

DE CORDOVA Richard. "Genre and Performance ". In : GRANT Barry Keith (dir.), *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 129-139.

DIXON Wheeler Winston (dir.). *Film Genre 2000: New Critical Essays*. Albany : State University of New York Press, 2000, 266 p.

DYER Richard. "Action !". In : ARROYO José (dir.). *Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader*. Londres : BFI Publishing, 2000, p. 17-21.

FLANAGAN Martin. " 'Get Ready for Rush Hour' The Chronotope in Action". In : TASKER Yvonne (dir.). *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 103-118.

GEHRING Wes D. *Handbook of American Film Genres*. Westport : Greenwood Press, 1988, 405 p.

MOINE Raphaëlle. *Les genres du cinéma*. 2<sup>e</sup> éd. Paris : Armand Colin, 2005, 192 p.

NEALE Steve. *Genre and Hollywood*. Londres, New York : Routledge, 2000, 336 p.

NEALE Steve. Questions of Genre. *Screen*, printemps 1990, vol.31, n°1, p. 45-66.

SCHATZ Thomas. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. Boston : McGraw-Hill, 1981, 297 p.

SOBCHACK Thomas. " Genre Film: A Classical Experience". In : GRANT Barry Keith. *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 102-113.

TODOROV Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Seuil, 1970, 190 p.

TUDOR Andrew. "Genre". In : GRANT Barry Keith (dir.). *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 3-10.

VALMARY Hélène. "I'll be back". In : FOREST Claude (dir.) *Du héros aux super héros. Mutations Cinématographiques*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 2009. p.143-155. (Théorème n°13)

WOOD Robin. "Ideology, Genre, Auteur". In : BRAUDY Leo, COHEN Marshall (dir.). *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. 5<sup>e</sup> éd. New York, Oxford : Oxford University Press, 1999, p. 668-678.

## • Genres spécifiques

### 1. LE WESTERN

BOURTON William. *Le western : une histoire parallèle des États-Unis*. Paris : Presses Universitaires de France, 2008, 345 p.

CAMERON Ian, PYE Douglas. *The Book of Westerns*. New York : Continuum, 1996, 320 p.

CAWELTI John G. *The Six-Gun Mystique*. 2<sup>e</sup> éd. Bowling Green : Bowling Green State University Popular Press, 1984, 155 p.

CORKIN Stanley. Cowboys and Free Markets: Post World War II Westerns and U.S. Hegemony. *Cinema Journal*, 2000, vol.39, n°3, p. 66-91.

ECKSTEIN Arthur M. Darkening Ethan: John Ford's "The Searchers" (1956) from Novel to Screenplay to Screen. *Cinema Journal*, 1998, vol.38, n°1, p. 3-24.

FARNSWORTH Rodney. John Wayne's Epic of Contradictions: The Aesthetic and Rhetoric of War and Diversity in "The Alamo". *Film Quarterly*, hiver 1998-1999, vol.52, n°2, p. 24-34.

FRENCH Philip. *Westerns*. 2<sup>e</sup> éd. Londres : Secker & Warburg, 1977, 208 p.

GALLAFENT Edward. "Not With a Bang: The End of the West in *Lonely are the Brave*, *The Misfits* and *Hud*". In : CAMERON Ian, PYE Douglas. *The Book of Westerns*. New York : Continuum, 1996, p. 241-254.

GALLAGHER Tad. "Shoot-Out at the Genre Corral: Problems in the 'Evolution' of the Western". In : GRANT Barry Keith (dir.), *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 246-260.

HOEFER Anthony. "Like tumbleweed drifting across a vacant lot": The Mythic Landscape of Los Angeles in Chandler's *The Big Sleep* and The Coen Brothers' *The Big Lebowski*. *Clues*, printemps 2008, vol.26, n°3, p. 42-55.

JARDINE Gail. Clint: Cultural Critic, Cowboy of Cathartic Change. *Art Journal*, automne 1994, vol.53, n°3, p. 74-75.

LEUTRAT Jean-Louis. *L'homme qui tua Liberty Valance*. Paris : Nathan, 1997, 126 p. (Synopsis).

LEUTRAT Jean-Louis, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne. *Splendeur du Western*. Pertuis : Rouge Profond, 2007, 235 p. (Raccords)

MORIN-ULMANN David. "Dirty Harry : le western urbain à la racine des années 1980". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 113-119.

NUSSBAUM Martin. Sociological Symbolism of the "Adult Western". *Social Forces*, octobre 1960 - mai 1961, vol.39, n°1, p. 25-28.

ORTOLI Philippe. *La plaie à vif : le héros tragique à travers l'analyse filmique de quelques westerns américains et italiens*, 1048 p. Thèse : Lettres : Aix-Marseille I : 1996. Thèse dirigée par René Gardies.

PARKS Rita. *The Western Hero in Film and Television. Mass Media Mythology*. Ann Arbor : UMI Research Press, 1982, 190 p.

PYE Douglas. "Genre and History. *Fort Apache* and *The Man Who Shot Liberty Valance*". In : CAMERON Ian, PYE Douglas. *The Book of Westerns*. New York : Continuum, 1996, p. 111-122.

SAVAGE William W. Jr. *The Cowboy Hero*. Norman : University of Oklahoma Press, 1979, 179 p.

SCHATZ Thomas. "The Western". In : GEHRING Wes D. *Handbook of American Film Genres*. Westport : Greenwood Press, 1988, p. 25-46.

STAIG Laurence, WILLIAMS Tony. *Le western italien*. Paris : Éditions Marc Minoustchine, 1977, 143 p. (Traduction de l'anglais par Michel R. Masogini)

THOMAS Deborah. "John Wayne's Body". In : CAMERON Ian, PYE Douglas. *The Book of Westerns*. New York : Continuum. 1996, p. 75-87.

TOULZA Pierre-Olivier. *La question de la transmission dans les films de Clint Eastwood*, 461 p. Thèse : Études cinématographiques et audiovisuelles : Paris III : 2005. Thèse dirigée par Michel Marie.

VIVIANI Christian. *Le Western*. Paris : Henri Veyrier, 1982, 232 p. (Collection Cinéma)

WRIGHT Will. *Six Guns and Society, A Structural Study of the Western*. Berkeley, Londres, Los Angeles : University of California Press, 1975, 217 p.

## 2. L'ACTIONER / LE FILM D'ACTION

ARROYO José (dir.). *Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader*. Londres : BFI Publishing, 2000, 272 p.

ARROYO José. "Mission: Sublime". In : ARROYO José (dir.). *Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader*. Londres : BFI Publishing, 2000, p. 21-25.

BAILEY John. Bang Bang Bang Bang, Ad Nauseum. *American Cinematographer*, décembre 1994, vol. 15, n°12, p. 26-29.

BEAN Jennifer M. "Notes on Early Action Cinema". In : TASKER Yvonne. *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge. 2004. p. 17-30.

BOATTO Sébastien. "Le film d'action hollywoodien : définition, origines et règles du genre". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?*. Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 71-84.

BUIRÉ Jean-François. Mission : Impossible ? *Trafic*, printemps 1997, n°21, p. 64-70.

DAHAN Yannick. Le film d'action. Idéologie "ramboesque" et violence chorégraphiée. *Positif*, janvier 1998, n°443, p. 68-77.

DAHAN Yannick. Les catastrophes du cinéma hollywoodien, ou comment contrecarrer l'inéluctable. *Positif*, septembre 1997, n°439, p. 22-25.



DAHAN Yannick. Volte/Face, Le choix des armes. *Positif*, septembre 1997, n°439, p. 29-30.

DARGIS Manola. "Pulp Instincts". In : ARROYO José (dir.). *Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader*. Londres : BFI Publishing, 2000, p. 117-121.

"Des héros et des méchants" [ en ligne ]. 2007. Disponible sur : < <http://www.drjones.fr/articles.php?id=59&rubrique=notesproduction&note=2>> (consulté le 13.07.2012).

GALLAGHER Mark. *Action Figures. Men, Action Films, and Contemporary Adventure*. Hampshire, New York : Palgrave McMillan, 2006, 234 p.

GATES Philippa. Acting His Age? The Resurrection of the 80s Actions Heroes and their Aging Stars. *Quarterly Review of Film and Video*, 2010, vol.27, n°4, p. 276-289.

GIMELLO-MESPLOMB Frédéric. Avant-Propos. In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 13-21.

GRANT, Barry Keith. "Man's Favorite Sport? The Action Films of Kathryn Bigelow". In : TASKER Yvonne (dir.), *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 371-384.

HIGGINS Scott. Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film. *Cinema Journal*, hiver 2008, vol.47, n°2, p. 74-96.

HOBERMAN Jason. "Nietzsche's Boy". In : ARROYO José (dir.). *Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader*. Londres : BFI Publishing, 2000, p. 29-34.

JAMES Nick. "No Smoking Gun". In : ARROYO José (dir.). *Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader*. Londres : BFI Publishing, 2000, p. 200-205.

"Jonathan Hensleigh" [ en ligne ]. Wikipedia. Dernière mise à jour le 23 mai 2012. Disponible sur : < [http://en.wikipedia.org/wiki/Jonathan\\_Hensleigh](http://en.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Hensleigh)> (consulté le 05.08.2012)

JULLIER Laurent. *Le style run-and-gun : esthétique et filiations*. Présentation dans le cadre du colloque "Le cinéma américain contemporain", organisé par l'ARIAS, INHA, juin 2008.

KING Geoff (dir.). *The Spectacle of the Real: From Hollywood to Reality TV & Beyond*. Bristol, Portland : Intellect Books, 2005, 234 p.

KLEIN Christina. Why American Studies Needs to Think about Korean Cinema, or, Transnational Genres in the Films of Bong Joon-ho. *American Quarterly*, décembre 2008, vol.60, n°4, p. 871-898.

KASPROWICZ Laurent. "La réception française de *Rambo II* et *Rocky IV* : et si ce n'était pas des films de propagande ?". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 277-295.

LICHTENFELD Eric. *Action Speaks Louder. Violence, Spectacle, and the American Movie*. 2<sup>e</sup> éd. Middletown : Wesleyan University Press, 2007, 383 p.

MARSHALL Julius. *The Action Movie A-Z*. Londres : Batsford, 1996, 240 p.

MORIN-ULLMAN David. "Qu'est ce que l'action dans les films à grand spectacle ?". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 65-70.

NEALE Steve. "Action-Adventure as Hollywood Genre". In : TASKER Yvonne (dir.), *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 71-83.

ROGIN Michael. *Independence Day, or, How I learned to stop worrying and love the Enola Gay*. Londres : BFI Publishing, 1998, 96 p.

TASKER Yvonne (dir.). *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, 414 p.

TASKER Yvonne. "Dumb Movies for Dumb People". In : COHAN Steve, HARK Ina Rae. *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Londres : Routledge, 1993, p. 230-244.

TASKER Yvonne. "The Family in Action". In : TASKER Yvonne (dir.), *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 252-266.

TASKER Yvonne. Introduction. In : TASKER Yvonne (dir.), *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 1-13.

TREGUER Florian. "Excès, hybridation et régression : La nouvelle donne du film d'action selon John Mc Tiernan". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 85-100.

VIVIANI Christian. James Cameron et John McTiernan. *Action Men. Positif*, janvier 1998, n°443, p. 78-81.

WELSH James M. "Action Films: The Serious, The Iconic, The Postmodern". In : DIXON Wheeler Winston (dir.). *Film Genre 2000: New Critical Essays*. Albany : State University of New York Press, 2000, p. 161-176.

### 3. LE YOUTH FILM

GREVEN David. *Dude, Where Is My Gender? Contemporary Teen Comedies and New Forms of American Masculinities. Cineaste*, été 2002, vol.27, n°3, p. 14-21.

LEWIS Jon. *The Road to Romance and Ruin. Teen Films and Youth Culture*. New York, Londres : Routledge, 1992, 173 p.

SHARY Timothy. *Generation Multiplex : The Image of Youth in Contemporary American Cinema*. Austin : University of Texas Press, 2002, 330 p.

### 4. AUTRES GENRES

AKNIN Laurent. *Le péplum*. Paris : Armand Colin, 2009, 127 p.

AZIZA Claude (dir.). *Le péplum : l'Antiquité au cinéma*. Condé-sur-Noireau : Corlet-Télérama, 1998, 183 p. (CinémAction)

BARTHES Roland. "Les Romains au cinéma". In : *Mythologies*. Paris : Seuil, 1957, p. 27-29.

BIGORGNE David. "Gladiator ou le retour du péplum-opéra". In : BIGORGNE David (dir.). *Le surhomme à l'écran*. Condé-sur-Noireau : Corlet ; Paris : Télérama, 2004, p. 50-65. (CinémAction)

DALE Alan S. *Comedy Is a Man in Trouble: Slapstick in American Movies*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2000, 270 p.

DOHERTY Thomas. *Teenagers & Teenpics. The Juvenilization of American Movies in the 1950s*. Boston : Unwyn Hyman, 1988, 275 p.

HAMMOND Michael. "Saving Private Ryan's 'Special Affect' ". In : TASKER Yvonne (dir.), *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 153-166.

NACACHE Jacqueline. "Comédie américaine : le moment du double". In : AUMONT Jacques (dir.), *L'invention de la figure humaine, Le cinéma : l'humain et l'inhumain*. Paris : Éditions de la Cinémathèque Française, 1995, p. 75-89.

ROMAO Tico. "Gun and Gas: Investigating the 1970s Car Chase Film". In : TASKER Yvonne (dir.). *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p.130-152.

SCHATZ Thomas. "The Adventure Film". In : GEHRING Wes D. *Handbook of American Film Genres*. Westport : Greenwood Press, 1988, p. 9-24.

WARTENBERG Thomas E. *Unlikely Couples: Movie Romance as Social Criticism*. Boulder : Westview, 1999, 254 p.

YACOWAR Maurice. "The Bug in the Rug: Notes on the Disaster Genre". In : GRANT Barry Keith (dir.). *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 261-279.

### • Le blockbuster (économie & esthétique)

AUGROS Joël. "L'économie des studios hollywoodiens dans les années 80". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 31-43.

BUCKLAND Warren. "The Role of the Auteur in the Age of the Blockbuster. Steven Spielberg and Dreamworks". In : STRINGER Julian (dir.). *Movie Blockbusters*. New York, Londres : Routledge, 2003, p. 84-98.

KLEINHANS Chuck. "Movies and the New Economics of Blockbusters and Indies". In : HOLMLUND Chris. *American Cinema of the 1990s. Themes and Variations*. New Brunswick, Londres : Rutgers University Press, 2008, p. 91-114.

SHONE Tom. *Blockbuster. How Hollywood Stopped Worrying and Love the Summer*. New York : Free Press, 2004, 339 p.

STRINGER Julian (dir.). *Movie Blockbusters*. New York, Londres : Routledge, 2003, 276 p.

VALADE Claire. Star Wars, mythe et phénomène. *Séquences*, juillet-août 1999, n°203, p. 34-37.

WILLIAMS Rachel. " 'They Call Me "Action Woman" ', The Marketing of Mimi Leder as a new concept in the high concept 'action' film". In : TASKER Yvonne (dir.). *Action and Adventure Cinema*. Londres et New York : Routledge, 2004, p. 385-397.

WYATT Justin. *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin : University of Texas Press, 1994, 237 p.

- **Les effets spéciaux**

LEBEL Sabine. "Tone Down the Boobs, Please!" Reading the Special Effects Body in Superhero Movies. *Cineaction*, 2009, n°77, p. 56-67.

PIERSON Michele. CGI Effects in Hollywood. *Science-Fiction Cinema 1989-95: The Wonder Years*. *Screen*, été 1999, vol.40, n°2, p. 158-176.

PURSE Lisa. Digital Heroes in Contemporary Hollywood: Exertion, Identification and the Virtual Action Body. *Film Criticism*, septembre 2007, vol.32, n°1, p. 5-25.

REHAK Bob. The Migration of Forms: Bullet Time as Microgenre. *Film Criticism*, automne 2007, vol. 32, n°1, p. 26-48.

SOBCHACK Vivian (dir.). *Meta Morphing. Visual Transformation and the Culture of Quick Change*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2000, 286 p.

SOBCHACK Vivian. "At the Still Point of the Turning World. Meta-Morphing and Meta-Stasis". In : SOBCHACK Vivian (dir.). *Meta Morphing. Visual Transformation and the Culture of Quick Change*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2000, p. 131-158.

WOLF Mark J. P. "A Brief History of Morphing". In : SOBCHACK Vivian (dir.). *Meta Morphing. Visual Transformation and the Culture of Quick Change*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2000, p. 83-101.

## **PERSONNAGES : TYPOLOGIES**

- **Le héros**

### **LE HÉROS : GÉNÉRALITÉS**

CAMPBELL Joseph. *The Hero With a Thousand Faces*. 3<sup>e</sup> éd. Princeton : Princeton University Press, 1973, 416 p.

Exposition *Héros d'Achille à Zidane*, Bibliothèque Nationale de France, Site François-Mitterrand (Paris), Commissariat : Odile Faliu, du 9 octobre 2007 au 13 avril 2008.

HOLLAND Samuel A., TRICE Ashton D. *Heroes, Antiheroes and Dolts: Portrayals of Masculinity in American Popular Films 1921-1999*. Jefferson, Londres : McFarland & Company, 2001, 233 p.

KERBRAT Marie-Claire. *Leçon littéraire sur l'héroïsme*. Paris : Presses Universitaires de France, 2000, 164 p.

KLAPP Orin E. *Heroes, Villains & Fools. The Changing American Character*. Englewood Cliffs : Spectrum, 1962, 176 p.

PUMPHREY Martin. "Why do Cowboys wear Hats in the Bath? Style Politics for the Older Man". In : CAMERON Ian, PYE Douglas (dir.). *The Book of Westerns*. New York : Continuum, 1996, p. 50-62.

#### LE HÉROS : AU CINÉMA

BIGORGNE David (dir.). *Le surhomme à l'écran*. Condé-sur-Noireau : Corlet ; Paris : Télérama, 2004, 279 p. (CinémAction)

BILEFSKI Dan. Rocky et Tarzan, Héros des Balkans [ en ligne ]. Courrier International. 2007. Disponible sur : <<http://www.courrierinternational.com/article/2007/11/28/rocky-et-tarzan-heros-des-balkans>> (consulté le 15.05.12).

CHENAUX Carine. L'étoffe des héros. À *Nous Paris*, 5 novembre 2007, n°371, p.14.

DETORA, Lisa M (dir.). *Heroes of Film, Comics and American Culture. Essays on Real and Fictional Defenders of Home*. Jefferson, Londres : McFarland & Company, 2009, 339 p.

FAUVET Pascale. "Le héros reaganien ou l'expression d'un mythe du "rêve américain" ". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 153-168.

JENSEN Jeff. Heroes & Villains. *Entertainment Weekly*, 3 avril 2009, n°1041, p. 31-33.

KRÁL Petr. *Le burlesque ou la morale de la tarte à la crème*. 2<sup>e</sup> éd. Paris : Ramsey, 2007, 367 p.

"Un pont Chuck Norris en Slovaquie ?" [ en ligne ]. Dépêche de l'agence Reuters, publiée par lefigaro.fr. 24 février 2012. Disponible sur : < <http://www.lefigaro.fr/flash-actu/2012/02/24/97001-20120224FILWWW00305-un-pont-chuck-norris-en-slovaquie.php>> (consulté le 15.05.2012).

UNGARO Jean. *Américains, héros de cinéma*. Paris, Budapest, Torino : L'Harmattan, 2005, 125 p.

#### HÉROS VOYANTS

COOPER Mark Garrett. The Contradictions of *Minority Report*. *Film Criticism*, hiver 2003-2004, vol.28, n°2, p. 24-41.

ELMER Greg, OPEL Andy. Surviving the Inevitable Future. Preemption in an Age of Faulty Intelligence. *Cultural Studies*, juillet-septembre 2006, vol.20, n°4-5, p. 477-492.

JAMES Nick. An Eye for an Eye. *Sight and Sound*, août 2002, vol.12, n°8, p. 12-15.

LAVIK Erlend. Narrative Structure in *The Sixth Sense*: A New Twist in "Twist Movies" ? *The Velvet Light Trap*, 2006, vol.2, n°58, p. 55-64.

MAIO Kathi. They Know Action, But They Don't Know Dick. *Fantasy & Science Fiction*, mai 2004, vol.106, n°5, p. 111-116.

PIZZELLO Stephen. Extrasensory Perception. Interview avec M. Night Shyamalan. *American Cinematographer*, décembre 2000, vol. 81, p. 48-57.

REHM Jean-Pierre. Le village est-il damné ? *Cahiers du Cinéma*, septembre 2004, n°593, p. 26-28.

- **Nerds**

ANDEREGG David. *Nerds. Who They Are and Why We Need More of Them*. New York : Penguin, 2007, 274 p.

BROWNE David. Carrie Bradshaw, Teenage Geek [ en ligne ]. New York Times. 13 juillet 2008. Disponible sur : <<http://tv.nytimes.com/2008/07/13/arts/television/13brow.html>> (consulté le 13.08.2012)

BUCHOLTZ Mary. The Whiteness of Nerds: Superstandard English and Racial Markedness. *Journal of Linguistic Anthropology*, juin 2001, vol.11, n°1, p. 84-100.

BURROWS Jim. The Origin of the Nerd [ en ligne ]. 1994,1995. Disponible sur : <<http://www.eldacur.com/~brons/NerdCorner/nerd.html>> (consulté le 28.03.2010).

Dr. SEUSS. *If I Ran the Zoo*. Londres : Harper Collins, 2002, 64 p.

EGLASH Ron. Race, Sex and Nerds. From Black Geeks to Asian American Hipsters. *Social Text*, été 2002, vol.20, n°2, p. 49-63.

FOLEY Doug. You've Got a Lot of Nerd, Young Man; There Must Be Something in Those Pocket Protectors [ en ligne ]. The Hamilton Spectator. 20 août 2007. Disponible sur : <<http://www.thespec.com/whatson/article/209545--you-ve-got-a-lot-of-nerd-young-man>> (consulté le 13.08.12)

KATON Ryan Thomas. *Nerd Up: The Rise of Nerd Media and the Co- Optation of Narrative in Advertising*. Mémoire (Honorary Thesis) : Bates College : 2012.

KAY Jeremie. Geek Almighty [ en ligne ]. The Guardian. 1er août 2008. Disponible sur : <<http://www.guardian.co.uk/film/2008/aug/01/sciencefictionandfantasy>> (consulté le 29.10.12)

KELLY Kevin. "Gossip Is Philosophy". Interview avec Brian Eno. *Wired*, mai 1995, n°3-5, p. 147-151, 204, 206-209.

KENDALL Lori. Nerd Nation: Images of Nerds in US Popular Culture. *International Journal of Cultural Studies*, 1999, vol.2, n°2, p. 260-283.

KENDALL Lori. "The Nerd Within": Mass Media and the Negotiation of Identity Among Computer-Using Men. *The Journal of Men Studies*, printemps 1999, vol.7, n°3, p. 353-359.

KENDALL Lori. "OH NO! I'M A NERD!": Hegemonic Masculinity on an Online Forum". *Gender & Society*, vol.14, n°2, p. 256-274.

LATERELL Carmen M., WILSON Janelle L. Nerds? or Nuts? Pop Culture Portrayals of Mathematicians. *ETC: A Review of General Semantics*, vol.58, n°2, p. 172-178.

MARGERIN Frank. *Bananes Métalliques*. Paris : Humanoïdes Associés, 1982, 48 p.

MULLER-KROEL Monica. As Nerdy As It Gets In Berlin. National Public Radio [ en ligne ]. 16 décembre 2009. Disponible sur <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=121517681>> (consulté le 28.03.2010)

NUGENT Benjamin. *American Nerd*. New York : Scribner, 2008, 224 p.

NUGENT Benjamin. It's All Geek to Me [ en ligne ]. Psychology Today. 1<sup>er</sup> juillet 2008. Disponible sur : <<http://www.psychologytoday.com/articles/200807/field-guide-the-nerd-its-all-geek-me>> (consulté le 13.08.12)

PERKOWITZ Sidney. *Hollywood Science. Movies, Science and the End of the World*. New York : Columbia University Press, 2007, 255 p.

SILBERMAN Steve. The Geek Syndrome [ en ligne ]. Wired. Décembre 2001. Disponible sur : <[http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers.html?pg=6&topic=&topic\\_set=](http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers.html?pg=6&topic=&topic_set=)> (consulté le 21.04.09)

TOCCI Jason. Geeks vs. Nerds [ en ligne ] Geek Studies. 29 juin 2007. Disponible sur : <<http://www.geekstudies.org/2007/06/geeks-vs-nerds>> (consulté le 17.08.12)

### • *Schlemiel*

AMIEL Vincent. Les fantômes de Woody Allen. *Positif*, février 1998, n°444, p. 17-18.

BENAYOUN Robert. *Bonjour Monsieur Lewis. Journal Ouvert 1957-1980*. Paris : Seuil, 1989, 273 p. (Point Virgule)

BUCHBINDER David. Enter the Schlemiel: The Emergence of Inadequate or Incompetent Masculinities in Recent Film and Television. *Canadian Review of American Studies/ Revue Canadienne d'Etudes Américaines*, 2008, vol. 38, n°2, p. 227-245.

BUKATMAN Scott. "Paralysis in Motion. Jerry Lewis's Life as a Man". In : HORTON Andrew S. (dir.). *Comedy, Cinema, Theory*. Berkeley, Los Angeles, Oxford : University of California Press, 1991, p. 188-205.

DE CHAMISSO Adelbert. *L'homme qui perdu son ombre*. Paris : Joseph Albanel, 1869, 104 p.

DINER Hasia R. *In the Almost Promised Land. American Jews and Blacks, 1915-35*. Westport, Londres : Greenwood Press, 1977, 271 p.

Exposition *De Superman au chat du rabbin*, Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme (Paris), Commissariat : Anne-Hélène Hoog, du 17 octobre 2007 au 28 janvier 2008.

GROSS Terry. Will the Real Woody Allen Please Stand Up? National Public Radio [ en ligne ]. Émission *Fresh Air from WHYY*, 15 juin 2009. Disponible sur <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=121986289>> (consulté le 22.01.2010)

KRUTNICK Frank. Jerry Lewis: The Deformation of the Comic. *Film Quarterly*, automne 1994, vol.48, n°1, p. 12-26.

LEWIS Jerry. *Dr. Jerry et Mr. Lewis*. Paris : Stock, 1983, 256 p. (Traduction de l'américain par Françoise Mayneris)

PERLMUTTER Ruth. "Woody Allen's *Zelig*. An American Jewish Parody". In : HORTON Andrew S. (dir.). *Comedy, Cinema, Theory*. Berkeley, Los Angeles, Oxford : University of California Press, 1991, p. 206-221.

STAUB Michael E. Smart. *Shofar: An Interdisciplinary Journal of Jewish Studies*, été 2006, vol.24, n°4, p. 2-12.

WISSE Ruth R. *The Schlemiel as Modern Hero*. Chicago, Londres : University of Chicago Press, 1971, 134 p.

## • Autres figures notoires

### LOSERS

COMER Todd A. "This Agression Will Not Stand": Myth, War and Ethics in The Big Lebowski. *Substance* #107, 2005, vol.34, n°2, p. 98-107.

KAZECKI Jakub. "What Makes a Man, Mr. Lebowski?": Masculinity Under (Friendly) Fire in Ethan and Joel Coen's *The Big Lebowski*. *Atenea*, juin 2008, vol.28, n°1, p. 147-159.

MARTIN Paul. RENEGAR Valerie R. The Man for His Time" *The Big Lebowski* as Carnavalesque Social Critique. *Communication Studies*, septembre 2007, vol.58, n°3, p. 299-313.

PEKAR Harvey. *Anthologie American Splendor. Volume 1*. 2<sup>e</sup> éd. Bussy-Saint-Georges : Ça et là, 2009, 192 p.

### FEMMES D'ACTION / ACTION BABES

BROWN Jeffrey A. Gender and the Action Heroine: Hardbodies and the "Point of No Return". *Cinema Journal*, printemps 1996, vol. 35, n°3, p. 52-71.

INNESS Sherrie A. *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*. New York : Palgrave MacMillan, 2004, 293 p.

KING Neal, McCAUGHEY Martha (dir.) *Reel Knockouts: Violent Women in the Movies*. Austin : University of Texas Press, 2001, 279 p.

MARQUES Michel. À son corps défendu, à propos d'*Alien Resurrection*. *Tausend Augen*, printemps 1998, n°12, p. 43-46.

MOINE Raphaëlle. *Les femmes d'action au cinéma*. Paris : Armand Colin, 2010, 128 p.

O'DAY Marc. "Beauty in Motion. Gender, spectacle, and action babe cinema". In : TASKER Yvonne (dir.), *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 201-218.



TASKER Yvonne. *Working Girls: Gender and Sexuality in Popular Cinema*. Londres, New York : Routledge, 1998, 234 p.

WILLIAMS Linda Ruth. "Ready for action: G.I.Jane, Demi Moore's body and the female combat movie". In : TASKER Yvonne (dir.). *Action and Adventure Cinema*. Londres, New York : Routledge, 2004, p. 169-185.

- **Autres typologies (classes sociales, corps de métiers)**

FRAYLING Christopher. *Mad, Bad and Dangerous? The Scientist and the Cinema*. Londres : Reaktion Books, 2006, 239 p.

HORTON Andrew S. (dir.). *Comedy, Cinema, Theory*. Berkeley, Los Angeles, Oxford : University of California Press, 1991, 251 p.

MILLS. C. Wright. *White Collar. The American Middle Classes*. New York : Oxford University Press, 2002, 394 p.

MITCHELL Edwards. "Apes and Essences: Some Sources of Significance in the American Gangster Film". In : GRANT Barry Keith. *Film Genre Reader II*. Austin : University of Texas Press, 1995, p. 203-212.

## **LE CORPS**

- **Le corps au cinéma**

AMIEL Vincent. *Le corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassavetes*. Paris : PUF, 1998, 121 p.

AUMONT Jacques (dir.). *L'invention de la figure humaine, Le cinéma : l'humain et l'inhumain*. Paris : Éditions de la Cinémathèque Française, 1995, 363 p.

BÉGHIN Cyril. Pour une histoire des mouvements. *Cahiers du Cinéma*, juin 2006, n°613, p. 70-73.

BÉGHIN Cyril. Pour une histoire des mouvements (3) : L'étendue des actions. *Cahiers du Cinéma*, octobre 2006, n°616, p. 90-92.

BRENEZ Nicole. *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*. Paris, Bruxelles : De Boeck Université, 1998, 466 p.

BRENEZ Nicole. Les corps sans modèle. *Trafic*, été 1997, n°22, p. 121- 131.

DE BAECQUE Antoine. Le lieu à l'œuvre, Fragments pour une histoire du corps au cinéma. *Vertigo*, n°15, 1996, p. 11-24. (Coordination : Antoine De Baecque)

DE KUYPER Éric. Le corps, fabrication Hollywood. *Trafic*, hiver 1997, n°24, p. 126-139.

DELMEULLE Frédéric. Des corps qui ne souffrent pas. Cinéma Gore et avatars du mort-vivant. *Sociétés et représentations*, CREDHESS, avril 1996, n°2, p. 159-171.

SHAVIRO Steven. *The Cinematic Body*. Minneapolis, Londres : University of Minnesota Press, 1993, 276 p.

SOBCHACK Vivian. *Carnal Thoughts: Embodiments & Moving Image Culture*. Berkeley : University of California Press, 2004, 328 p.

TOMASOVIC Dick. *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*. Pertuis : Rouge profond, 2006, 142 p.

VANCHERI Luc. *Figuration de l'inhumain. Essai sur le devenir-accessoire de l'homme filmique*. Saint-Denis : Presses Universitaires de Vincennes (PUV), 1993, 144 p.

## • Le corps en action

"Italian Stallion is boss: 'Expendables' director Sylvester Stallone made 'taller' for movie's poster" [ en ligne ]. New York Daily News. 2 août 2010. Disponible sur : < [http://articles.nydailynews.com/2010-08-02/gossip/27071423\\_1\\_poster-italian-stallion-ufc](http://articles.nydailynews.com/2010-08-02/gossip/27071423_1_poster-italian-stallion-ufc) > (consulté le 27.06.2012).

CLERGET Sébastien. Notes sur le (mauvais) sort du figurant dans le film d'action. *Positif*, janvier 1998, n°443, p. 92-94.

DREUX Emmanuel. Jackass olympique ou l'échec performant. *Drôle d'époque*, automne 2005, n°17, p. 71-79.

JULLIER Laurent. Images du saut périlleux, de Singin' in the rain à l'âge du numérique. *Drôle d'époque*, automne 2005, n°17, p. 57-67.

MAGUET Frédéric. Les films d'action: une rhétorique corporelle en régime d'utopie. *Revue Cultures & Musées*, n°7, p. 21-38.

TASKER Yvonne. *Spectacular Bodies. Gender, Genre, and the Action Cinema*. Londres, New York : Routledge, 1993, 195 p.

## • Le corps comique

MONGIN Olivier. *Éclats de rire, Variations sur le corps comique*. Paris : Seuil, 2002, 351 p. (La couleur des idées)

REVAULT D'ALLONNES Fabrice. "L'homme burlesque du cinéma". In : AUMONT Jacques (dir.), *L'invention de la figure humaine, Le cinéma : l'humain et l'inhumain*. Paris : Éditions de la Cinémathèque Française, 1995, p. 53-73.

## • Le corps musclé, le bodybuilding

DESBONNET Edmond. *Les Rois de la force, histoire de tous les hommes forts depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*. Paris : Librairie Berger-Leuvault, Librairie Athlétique, 1911, 484 p.

HIPPOLYTE Francis, KASPROWICZ Laurent. "Le corps bodybuildé au cinéma : magie et anthropologie d'un spectacle". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 193-212.

HOQUET Thierry. Beefcake, corps gays hystériques... *Critique*, janvier-février 2011, n°764-765, p. 4-15.

KLEIN Alan M. *Little Big Men. Bodybuilding Subculture and Gender Construction*. Albany : State University of New York Press, 1993, 326 p.

NOVAK Ralph. Picks and Pans Main: Screen [ en ligne ]. People. 14 janvier 1991. Disponible sur : <[www.people.com/people/archive/article/0,,20114167,00.html](http://www.people.com/people/archive/article/0,,20114167,00.html)> (consulté le 19.08.12)

WILSON Eric. Stretching a Six-Pack [ en ligne ]. New York Times. 12 mai 2010. Disponible sur : <[http://www.nytimes.com/2010/05/13/fashion/13calvin.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2010/05/13/fashion/13calvin.html?_r=1)> (consulté le 19.07.2012).

## LES ACTEURS

- **Les acteurs : généralités, *star system***

AMIEL Vincent, NACACHE Jacqueline, SELLIER Geneviève, VIVIANI Christian (dir.). *L'acteur de cinéma : approches plurielles*. Rennes : PUR, 2007. 253 p. (Le Spectaculaire)

BENALLAL Mehdi, BERTHOMIEU Pierre, CIEUTAT Michel, DAHAN Yannick, VIVIANI Christian. Dictionnaire des interprètes de films d'action. *Positif*, janvier 1998, n°443, p. 85-91.

DIXON Simon. Ambiguous Ecologies : Stardom's Domestic Mise-en-Scène. *Cinema Journal*, hiver 2003, vol.42, n°2, p. 81-100.

DYER Richard. *Stars*. 2<sup>e</sup> éd. Londres : BFI Publishing, 1998, 217 p.

McDONALD Paul. "Reconceptualizing Stardom". In : DYER Richard. *Stars*. 2<sup>e</sup> éd. Londres : BFI Publishing, 1998, p. 175-211.

- **Études consacrées à Arnold Schwarzenegger**

BUSTAMANTE Cruz. Schwarzenegger Wants to Rescue California [ en ligne ]. 8 août 2003. Disponible sur : < [http://articles.cnn.com/2003-08-08/politics/recall.arnold\\_1\\_california-governor-cruz-bustamante-top-issues?\\_s=PM:ALLPOLITICS](http://articles.cnn.com/2003-08-08/politics/recall.arnold_1_california-governor-cruz-bustamante-top-issues?_s=PM:ALLPOLITICS) > (consulté le 28.07.2012).

GLASS Fred. Totally Recalling Arnold : Sex and Violence in the New Bad Future. *Film Quarterly*, automne 1990, vol.44, n°1, p. 2-13.

JELINEK Elfriede. Mort d'un homme très réservé. *Trafic*, été 1997, n°22, p. 132-138.

MELLIER Denis. Narcisse mécanique ou le corps fantastique d'Arnold. *Vertigo*, n°15, 1996, p. 145-148. (Coordination : Antoine De Baecque)

MOMCILOVIC Jérôme. "Sur l'homme extraordinaire de cinéma : remarques sur l'œuvre d'Arnold Schwarzenegger". In : GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.). *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris : Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 181-192.

ROMNEY Jonathan. "Arnold Through the Looking Glass". In : ARROYO José (dir.). *Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader*. Londres : BFI Publishing, 2000, p. 34-39.

## **GENRES MASCULINS, FEMININS, IDENTITES**

- **Masculinité et féminité : généralités**

BORDO Susan. *The Male Body. A New Look at Men in Public and in Private*. New York : Farrar, Straus & Giroux, 1999, 358 p.

CARNES Mark C., GRIFFEN Clyde (dir.). *Meanings for Manhood. Constructions of Masculinity in Victorian America*. Chicago, Londres : The University of Chicago Press, 1990, 181 p.

CAUGHIE John, KUHN Annette. *The Sexual Subject. A Screen Reader in Sexuality*. Londres, New York : Routledge, 1992, 339 p.

CLOVER Carol J. *Men, Women and Chain Saws. Gender in the Modern Horror Film*. Princeton : Princeton University Press, 1992, 260 p.

CONNELL R. W. *Masculinities*. 2<sup>e</sup> éd. Cambridge : Polity Press, 1995, 324 p.

CONNELL R.W., HEARN Jeff, KIMMEL Michael S. *Handbook of Studies on Men and Masculinities*. Thousand Oaks : Sage Publications, 2005, 505 p.

JEFFORDS Susan. *The Remasculinization of America*. Bloomington, Indianapolis : Indiana University Press, 1989, 215 p.

MARSH Margaret. "Suburban Men and Masculine Domesticity". In : CARNES Mark C., GRIFFEN Clyde (dir.). *Meanings for Manhood. Constructions of Masculinity in Victorian America*. Chicago, Londres : The University of Chicago Press, 1990, p. 111-127.

ROBINSON Sally. *Marked Men. White Masculinity in Crisis*. New York : Columbia University Press, 2000, 271 p.

SAVRAN David. *Taking it Like a Man, White Masculinity, Masochism, and Contemporary American Culture*. Princeton : Princeton University Press, 1998, 382 p.

THEWELEIT Klaus. *Male Fantasies I. Women, Floods, Bodies, History*. Cambridge : Polity Press, 1987, 517 p.

- **Masculinité et féminité au cinéma**

ASHCRAFT Karen Lee, FLORES Lisa A. *Slaves With White Collars : Persistent Performances of Masculinity in Crisis. Text and Performance Quarterly*, janvier 2000, vol.23, n°1, p. 1-29.

COHAN Steve, HARK Ina Rae. *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Londres, New York : Routledge, 1993, 272 p.

DOANE Mary Ann. The Clinical Eye. Medical Discourse in the "Woman's film" of the 1940s. *Poetics Today*, 1985, vol. 6, n°12, p. 205-227.

GATEWARD Frances, POMERANCE Murray. *Where the Boys Are. Cinemas of Masculinity and Youth*. Detroit : Wayne State University Press, 2005, 421 p.

GREEN Ian. Malefunction. A Contribution to the Debate on Masculinity in the Cinema. *Screen*, 1984, vol.25, n°4-5, p. 36-48.

GREVEN David. Contemporary Hollywood Masculinity and the Double-Protagonist Film. *Cinema Journal*, été 2009, vol.48, n°4, p. 22-43.

JEFFORDS Susan. *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. 2<sup>e</sup> éd. New Brunswick : Rutgers University Press, 2004, 224 p.

JEFFORDS Susan. "The Big Switch: Hollywood Masculinity in the Nineties". In : COLLINS Jim, RADNER Hillary, PREACHER COLLINS Ava. *Film Theory Goes to the Movies*. New York, Londres : Routledge, 1993, p. 196-208.

JULLIER Laurent, LEVERATTO Jean-Marc. *Les hommes-objets au cinéma*. Paris : Armand Colin, 2009, 128 p.

LEHMAN Peter. *Masculinity : Bodies, Movies, Culture*. Londres, New York : Routledge, 2001, 318 p.

NEALE Steve. Masculinity as Spectacle. Reflections on Men and Mainstream Cinema. *Screen*, 1983, vol.24, n°6, p. 2-17.

STUDLAR Gaylyn. *This Mad Masquerade. Stardom and Masculinity in the Jazz Age*. New York : Columbia University Press, 1996, 320 p.

## • Théories féministes / Queer

BUTLER Judith. *Gender Trouble: Tenth Anniversary Edition. Feminism and the Subversion of Identity*. New York : Routledge, 2002, 256 p.

BUTLER Judith. *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*. Paris : La Découverte, 2006, 284 p. (Traduction de l'anglais par Cynthia Kraus)

DE LAURETIS Teresa. *Théories Queer et Cultures Populaires. De Foucault à Cronenberg*. Paris : La Dispute, 2007, 189 p. (Traduction de l'anglais par Marie-Hélène Bourcier)

DOANE Mary Ann. Film and the Masquerade: Theorizing the Female Spectator. *Screen*, septembre-octobre 1982, vol. 23, n°3-4, p. 74-88.

MULVEY Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, automne 1975, vol.16, n°3, p. 6-18.

MULVEY Laura. *Visual and Other Pleasures*. 2<sup>e</sup> éd. Houndmills, New York : Palgrave McMillan, 2009, 232 p.

NEGRA Diane, TASKER Yvonne (dir.). *Interrogating Postfeminism. Gender and the Politics of Popular Culture*. Durham : Duke University Press, 2007, 344 p.

REYNAUD Bérénice, VINCENDEAU Ginette (dir.). *20 ans de théories féministes sur le cinéma*. Condé-sur-Noireau : Corlet ; Paris : Télérama, 1993, 200 p. (CinémAction)

### • Les Afro-Américains

BELTRAN Mary C. The New Hollywood Racelessness: Only the Fast, Furious, (and Multiracial) Will Survive. *Cinema Journal*, hiver 2005, vol.44, n°2, p. 50-67.

BOGLE Donald. Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks. An Interpretive History of Blacks in American Films. New York, Londres : Continuum, 2003, 454 p.

HILL COLLINS Patricia. *Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness, and the Politics of Empowerment*. 2<sup>e</sup> éd. New York, Londres : Routledge, 2000, 336 p.

ROGIN Michael. *Blackface, White Noise. Jewish Immigrants in the Hollywood Melting Pot*. Berkeley, Londres, Los Angeles : University of California Press, 1996, 339 p.

SENGHOR Léopold Sédar. Les Noirs dans l'Antiquité méditerranéenne. *Éthiopiennes*, 1972, n°11, p. 30-48.

WIEGMAN Robyn. "Black Bodies/American Commodities: Gender, Race, and the Bourgeois Ideal Contemporary Film". In : FRIEDMAN Lester D. *Unspeakable Images: Ethnicity and the American Cinema*. Urbana : University of Illinois Press, 1991, p. 308-328.

### • Les Juifs

ERENS Patricia. *The Jew in American Cinema*. Bloomington : Indiana University Press, 1984, 455 p.

STERBA Christopher M. *Good Americans. Italian and Jewish Immigrants during the First World War*. New York : Oxford University Press, 2003, 271 p.

STRATTON Jon. *Coming Out Jewish: Constructing Amivalent Identities*. Londres, New York : Routledge, 2000, 341 p.

### • Les Blancs

BERNARDI Daniel (dir.). *Classic Hollywood, Classic Whiteness*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001, 516 p.

BONDANELLA Peter. *Hollywood Italians. Dagos, Palookas, Romeos, Wise Guys, and Sopranos*. New York : Continuum, 2004, 352 p.

DYER Richard. *White*. Londres, New York : Routledge, 1997, 256 p.

- **La question du double**

BERTHET Frédérique. Les figures du double au cinéma. *Imaginaire et Inconscient*, 2004, vol.2, n°14, p. 225-240.

CHISHOLM Ann. Missing Persons and Bodies of Evidences. *Camera Obscura*, 2000, vol.15, n°43, p. 123-161.

COHAN Steven. Cary Grant in the Fifties: Indiscretions of the Bachelor's Masquerade. *Screen*, hiver 1992, vol.33, n°4, p. 394-412.

STEVENSON Robert Louis. *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Londres : Penguin, 2002, 88 p. (Penguin Classics)

## **SUPER-HEROS**

BUKATMAN Scott. *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*. Durham, Londres : Duke University Press, 2003, 279 p.

FOREST Claude (dir.) *Du héros aux super héros. Mutations Cinématographiques*. Théorème n°13, Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2009, 275 p.

- **Les comic books**

### **LES COMIC BOOKS : GÉNÉRALITÉS, HISTOIRE**

BARNES Brook, CIEPLY Michael. A Supersized Custody Battle Over Marvel Superheroes [ en ligne ]. New York Times. 21 mars 2010. Disponible sur : <<http://www.nytimes.com/2010/03/21/business/21marvel.html?ref=marvel-entertainment-inc>> (consulté le 01.12.10).

BEATY Bart. *Frederic Wertham and the Critique of Mass Culture*. Jackson : University Press of Mississippi, 2005, 238 p.

GABILLIET Jean-Paul. *Des comics et des hommes, histoire culturelle des comic books aux États-Unis*. Nantes : Éditions du temps, 2005, 478 p.

JONES Gerard. *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters and the Birth of the Comic Book*. New York : Basic Books, 2004, 384 p.

SAVAGE William W. Jr. *Comic Books and America, 1945-1954*. Norman, Londres : University of Oklahoma Press, 1990, 151 p.

SIMS Chris. Time and Time Again: The Complete History of DC's Retcons and Reboots [ en ligne ]. Comics Alliance. 8 juin 2001. Disponible sur : <<http://www.comicsalliance.com/2011/06/08/dc-comics-reboot-history/>> (consulté le 28.10.12)

WANDTKE Terrence R. (dir.). *The Amazing Transforming Superhero ! Essays on the Revision of Characters in Comic Books, Film, and Television*. Jefferson, Londres : McFarland and Company, 2007, 244 p.

"Who Owns the Superheroes?", annexe à l'article : BARNES Brook, CIEPLY Michael. A Supersized Custody Battle Over Marvel Superheroes [ en ligne ]. New York Times. 21 mars 2010. Disponible sur : <<http://www.nytimes.com/2010/03/21/business/21marvel.html?ref=marvel-entertainment-inc>> (consulté le 01.12.2010).

WRIGHT Bradford W. *Comic Book Nation, The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore, Londres : The Johns Hopkins University Press, 2001, 336 p.

#### ADAPTATION DES COMIC BOOKS AU CINÉMA

CIMENT Gilles (dir.). *Cinéma et bande dessinée*. Courbevoie : CinémAction ; Condé-sur-Noireau : Corlet-Télérama, 1990, 280 p.

COCHARD Sandrine. Le retour en grâce des super-héros [ en ligne ]. 20 minutes. 21 juillet 2008. Disponible sur : <<http://www.20minutes.fr/cinema/242510-Cinema-Le-retour-en-grace-des-super-heros.php>> (consulté le 29.10.2012)

DE SANTIS Sophie. Le retour des super-héros [ en ligne ]. Le Figaro. 22 avril 2009. Disponible sur : <<http://www.lefigaro.fr/scope/articles-attitudes/2009/04/22/08011-20090422ARTFIG00004-le-retour-des-superheros-.php>> (consulté le 29.10.2012)

HAYER Gianni, MEYER Michael. "Du papier au pixel : les balancements intermédiaires du corps super héroïque". In : FOREST Claude (dir.) *Du héros aux super héros. Mutations Cinématographiques*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 2009, p. 159-171. (Théorème n°13)

"Live Action Movies Based On Comics Characters Or Just Superheroes Movies" [ en ligne ]. superheroeslives.com. Disponible sur : <[http://www.superheroeslives.com/internationals/supergirl\\_%281971%29.htm](http://www.superheroeslives.com/internationals/supergirl_%281971%29.htm)> (consultée le 15.02.11).

OUTLAW Kofi. Should Hollywood Listen to Fanboys About Comic Book Movies? [ en ligne ]. Screen Rant. 2011. Disponible sur : <<http://screenrant.com/comic-book-superhero-movies-fanboys-kofi-105866/all/1/>> (consulté le 29.10.12)

SABIN Roger. The Perils of Strip Mining. *Sight & Sound*, août 2008, vol.18, n°8, p. 24-27.

"Super-héros, le retour" [ en ligne ]. Première. 16 juin 2008. Disponible sur : <<http://fluctuat.premiere.fr/Cinema/News/Super-heros-le-retour-3214884>> (consulté le 29.10.12)

WANDTKE Terrence. "Introduction: Once Upon a Time Once Again". In : WANDTKE Terrence R. (dir.). *The Amazing Transforming Superhero ! Essays on the Revision of Characters in Comic Books, Film, and Television*. Jefferson, Londres : McFarland and Company. 2007, p. 5-32.

WAXMAN Sharon. Marvel Wants to Flex Its Own Heroic Muscles as a Moviemaker [ en ligne ]. 18 juin 2007. Disponible sur : <[http://www.nytimes.com/2007/06/18/business/media/18marvel.html?\\_r=1&ref=marvel-entertainment-inc](http://www.nytimes.com/2007/06/18/business/media/18marvel.html?_r=1&ref=marvel-entertainment-inc)> (consulté le 01.12.2010).

#### • Les super-héros : typologie



CHABON Michael. Secret Skin, an essay in unitard theory [ en ligne ]. The New Yorker. 10 mars 2008. Disponible sur : < [http://www.newyorker.com/reporting/2008/03/10/080310fa\\_fact\\_chabon](http://www.newyorker.com/reporting/2008/03/10/080310fa_fact_chabon) > (consulté le 01.07.2011).

*Superhero Registry* [ en ligne ]. Disponible sur : <<http://www.worldsuperheroregistry.com/>>

"Unmasked Seattle Superhero Vows to Keep Fighting Crime" [ en ligne ]. NBC News. 13 octobre 2011. Disponible sur : <[http://www.msnbc.msn.com/id/44891979/ns/us\\_news-crime\\_and\\_courts/t/unmasked-seattle-superhero-vows-keep-fighting-crime/#.UI6R8WIIUgY](http://www.msnbc.msn.com/id/44891979/ns/us_news-crime_and_courts/t/unmasked-seattle-superhero-vows-keep-fighting-crime/#.UI6R8WIIUgY)> (consulté le 29.10.12)

#### LES SUPER-HÉROS DANS LES COMIC BOOKS

BROWN Jeffrey A. Comic Book Masculinity and the New Black Superhero. *African American Review*, 1999, vol. 33, n°1, p. 25-42.

FEIFFER Jules. *The Great Comic Book Heroes*. New York : Dial Press, 1965, 189 p.

FINGEROTH Danny. *Disguised as Clark Kent. Jews, Comics, and the Creation of the Superhero*. New York, Londres : Continuum, 2007, 183 p.

FINGEROTH Danny. *Superman on the Couch, What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. New York, Londres : Continuum, 2004, 184 p.

FOREST Claude. "L'émergence d'un genre : les super-héros". In : " FOREST Claude (dir.) *Du héros aux super héros. Mutations Cinématographiques*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 2009, p. 121-131. (Théorème n°13)

GAFFEZ Fabien, "La peau dure". In : FOREST Claude (dir.) *Du héros aux super héros. Mutations Cinématographiques*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 2009, p. 87-98. (Théorème n°13)

KLOCK Geoff. *How To Read Superhero Comics and Why*. New York, Londres : Continuum, 2002, 204 p.

"Lawsuit filed by Spider-Man creator" [ en ligne ]. BBC News. 13 novembre 2002. Disponible sur : < <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/2458083.stm> > (consulté le 01.12.2010).

MAIGRET Éric. *La représentation du corps masculin dans la bande dessinée de super-héros*. Cours présenté à l'Université Paris III Sorbonne Nouvelle, février 2010.

#### LES SUPER-HÉROS AU CINÉMA

BOATTO Sébastien. "Du surhomme à Superman". In : FOREST Claude (dir.) *Du héros aux super héros. Mutations Cinématographiques*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 2009, p. 121-131. (Théorème n°13)

CALVO David. Hyper Elastomer. *Tausend Augen*, 2007, n°31, p. 29-33.

GENUITE Jean-Marc. Le super-héros face au trauma du 11 septembre 2001 ou l'incarnation de la "destinée manifeste" des États-Unis. *Tausend Augen*, 2007, n°31, p. 20-22.

LYON-CAEN Gilles. "Incassable : Le héros et l'infini". In : BIGORGNE David (dir.). *Le surhomme à l'écran*. Condé-sur-Noireau : Corlet ; Paris : Télérama, 2004, p. 255-258. (CinémAction)

TOMASOVIC Dick. "Le masque et la menace". In : In : FOREST Claude (dir.) *Du héros aux super héros. Mutations Cinématographiques*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 2009, p. 173-184. (Théorème n°13)

YOCKEY Matt. Secret Identities. The Superhero Simulacrum and the Nation. *Cineaction*, été 2009, n°77, p. 34-41.

VALMARY Hélène. Reflet dans le décor. *Tausend Augen*, 2007, n°31, p. 46-49.

WILSON Brian. Lost in Translation. On Frank Miller's *The Spirit*. *Cineaction*, 2009, n°77, p. 53-55.

WYNTER Kevin. Of Depth and Surface. Notes on Watchmen and other (non)reflections on phenomenological film experience. *Cineaction*, 2009, n°77, p. 68-72.

#### LES SUPER-HÉROS : OUVRAGES DE FICTION

BENDIS Brian Michael. "Death of Spider-Man". *Ultimate Comics Spider-Man*, vol. 4, n°156-160, Marvel Enterprises, 2011, 120 p.

CHABON Michael. *The Amazing Adventures of Kavalier & Klay*. New York : Picador, 2000, 648 p.

LETHEM Jonathan. *The Fortress of Solitude*. Londres : Faber and Faber, 2003, 511 pages.

MILLAR Mark. *Superman : Red Son*. Saint-Laurent-du-Var : Panini Comics, 2010, 250 p. (Traduction de l'américain par Nicole Duclos et Khaled Tadil)

SIEGEL Joe, SHUSTER Joe. *Superman 1939-40*. Paris : Semic, 2005, 270 p.

STERN Roger. *Mort et vie de Superman*. Bruxelles : Lefrancq, 1996, 573 p. (traduction de l'américain par Stéphanie Benson et Pierre Efratas)

### • Les super-héros : individualités

#### SUPERMAN

ECO Umberto. *De Superman au Surhomme*. Paris : Grasset, 1993, 217 p. (Traduction de l'italien par Myriem Bouzaher)

HOËT Sébastien. Le cristal et la trace. Portrait de Superman en messie impuissant. *Tausend Augen*, 2007, n°31, p. 23-26.

KRIEGEL Leonard. Superman's Shoulders: On the Healing Power of Illusion. *Southwest Review*, 2006, vol.91, n°2, p. 258-267.

MELVIN Tessa. Cartoonists Explain Superman's New Image to His Fans [ en ligne ]. New York Times. 14 juin 1987. Disponible sur : <<http://www.nytimes.com/1987/06/14/nyregion/cartoonists-explain-superman-s-new-image-to-his-fans.html?pagewanted=2&src=pm>> (consulté le 02.11.12)

REEVE Christopher. *Vivre*. Paris : Éditions 1, 1998, 326 p.

TELOTTE J. P. Man and Superman: The Fleischer Studio Negotiates the Reel. *Quarterly Review of Film and Video*, 2010, vol. 27, n°4, p. 290-298.

"When Superman Gets Boring" [ en ligne ]. New York Times. 4 octobre 1992. Disponible sur : < <http://www.nytimes.com/1992/10/04/opinion/when-superman-gets-boring.html> > (consulté le 01.02.2011).

#### AUTRES SUPER-HÉROS

DEFALCO Tom. *Hulk. L'encyclopédie du titan vert*. Paris : Semic, 2003, 127 p. (Traduction de l'anglais par Edmond Tourriol)

DELORME Stéphane. Critique de *Spider-Man 3*. *Cahiers du Cinéma*, mai 2007, n°623, p. 52.

JEFFRIES Dru H. Convergence Culture and the Caped Crusader. Batman and the Environment of New Media. *Cineaction*, été 2009, n°77, p. 43-49.

LEUPP Thomas. Behind the Mask: The Story of Spider-Man's Black Costume [ en ligne ]. Reelz. 2007. Disponible sur : <<http://www.reelz.com/article/292/behind-the-mask-the-story-of-spider-mans-black-costume/>> (consulté le 29.10.12)

McCLELLAND Jeff. "From Jimmy Durante to Michael Chicklis: The Thing Comes Full Circle". In : WANDTKE Terrence R. (dir.). *The Amazing Transforming Superhero ! Essays on the Revision of Characters in Comic Books, Film, and Television*. Jefferson, Londres : McFarland and Company. 2007, p. 70-84.

USUDA Kohei. Movements and Rhythms. On Sam Raimi's *Spider-Man 3*. *Cineaction*, hiver 2008, n°75, p. 70-71.

#### LE CAS INCASSABLE

BURDEAU Emmanuel. Mon père ce héros. *Cahiers du Cinéma*, janvier 2001, n°553, p. 82-83.

BURDEAU Emmanuel. Stupeur et Enchantement. *Cahiers du Cinéma*, septembre 2004, n°593, p. 29.

JOYARD Olivier. Incassable. *Cahiers du Cinéma*, mars 2001, n°555, p. 48-49.

TESSON Charles. Les démons de la fiction. *Cahiers du Cinéma*, février 2001, n°554, p. 44-46.

TESSON Charles. Sainte Trinité. *Cahiers du Cinéma*, octobre 2002, n°572, p. 82-83.

# FILMOGRAPHIE

---

Cette filmographie présente les principaux films retenus pour notre étude, classés par chapitre puis par ordre alphabétique.

## > LE WESTERN EN HÉRITAGE

### *The Big Lebowski (The Big Lebowski)*

---

USA / UK, 1998

**SP :** Polygram Filmed Entertainment, Working Title Films.

**Prod. :** Ethan Coen.

**Réa. :** Joel Coen.

**Sc. :** Ethan Coen, Joel Coen.

**Distrib. :** Jeff Bridges (*Jeffrey Lebowski - The Dude*), John Goodman (*Walter Sobchack*), Julianne Moore (*Maude Lebowski*), Steve Buscemi (*Theodore Donald 'Donny' Kerabatsos*), David Huddleston (*Jeffrey Lebowski - The Big Lebowski*), Philip Seymour Hoffman (*Brandt*), Tara Reid (*Bunny Lebowski*).

117 min.

### *The Dead Pool (L'inspecteur Harry est la dernière cible)*

---

USA, 1988

**SP :** Warner Bros., Malpaso Productions

**Prod. :** David Valdes.

**Réa. :** Buddy Van Horn.

**Sc. :** Harry Julian Fink, Rita M. Fink.

**Distrib. :** Clint Eastwood (*Harry Callahan*), Patricia Clarkson (*Samantha Walker*), Liam Neeson (*Peter Swan*), Evan C. Kim (*Al Quan*), David Hunt (*Harlan Rook*), Michael Currie (*Captain Donnelly*).

91 min.

### *Death Wish (Un justicier dans la ville)*

---

USA, 1974

**SP :** Dino de Laurentiis Company, Paramount Pictures.

**Prod. :** Hal Landers, Bbby Roberts.

**Réa. :** Michael Winner.

**Sc. :** Brian Garfield, Wendell Mayes.

**Distrib. :** Charles Bronson (*Paul Kersey*), Hope Lange (*Joanna Kersey*), Vincent Gardenia (*Frank Ochoa*), Steven Keats (*Jack Toby*), William Redfield (*Sam Kreutzer*), Stuart Margolin (*Aimes Jainchill*).

93 min.

### *Dirty Harry (L'inspecteur Harry)*

---

USA, 1971

**SP :** The Malpaso Company, Warner Bros.

**Prod. :** Robert Daley, Carl Pingitore.

**Réa. :** Don Siegel.

**Sc. :** Harry Julian Fink, Rita M. Fink, Dean Riesner.

**Distrib.** : Clint Eastwood (*Harry Callahan*), Andrew Robinson (*Charles 'Scorpio Killer' Davis*), John Vernon (*The Mayor*), Reni Santoni (*Police Inspector Chico Gonzalez*), Harry Guardino (*Police Lt. Al Bressler*), John Larch (*The Chief*).

102 min.

### *The Enforcer (L'inspecteur ne renonce jamais)*

---

USA, 1976

**SP** : Warner Bros., The Malpaso Company.

**Prod.** : Robert Daley.

**Réa.** : James Fargo.

**Sc.** : Harry Julian Fink, Rita M. Fink.

**Distrib.** : Clint Eastwood (*Harry Callahan*), Tyne Daly (*Kate Moore*), Harry Guardino (*Lt. Bressler*), Bradford Dillman (*Capt. McKay*), John Mitchum (*DiGiorgio*), DeVeren Bookwalter (*Bobby Maxwell*).

96 min.

### *Falling Down (Chute libre)*

---

FR / USA / UK, 1993

**SP** : Alcor Films, Canal+, Regency Enterprises.

**Prod.** : Arnold Kopelson.

**Réa.** : Joel Schumacher.

**Sc.** : Ebbe Roe Smith.

**Distrib.** : Michael Douglas (*William D-fen Foster*), Robert Duvall (*Detective Prendergast*), Barbara Hershey (*Elizabeth 'Beth' Travino*), Rachel Ticotin (*Sandra*), Tuesday Weld (*Mrs. Prendergast*), Frederic Forrest (*Nick, the Nazi Surplus Store Owner*).

113 min.

### *High Noon (Le train sifflera trois fois)*

---

USA, 1952

**SP** : Stanley Kramer Productions.

**Prod.** : Stanley Kramer.

**Réa.** : Fred Zinneman.

**Sc.** : Carl Foreman, John W. Cunningham.

**Distrib.** : Gary Cooper (*Marshal Will Kane*), Thomas Mitchell (*Mayor Jonas Henderson*), Lloyd Bridges (*Deputy Marshal Harvey Pell*), Katy Jurado (*Helen Ramirez*), Grace Kelly (*Amy Fowler Kane*), Otto Kruger (*Judge Percy Mettrick*), Lon Chaney Jr. (*Martin Howe*).

85 min.

### *Magnum Force (Magnum Force)*

---

USA, 1973

**SP** : Warner Bros., The Malpaso Company.

**Prod.** : Robert Daley.

**Réa.** : Ted Post.

**Sc.** : Harry Julian Fink, Rita M. Fink.

**Distrib.** : Clint Eastwood (*Harry Callahan*), Hal Holbrook (*Lt. Briggs*), Mitch Ryan (*McCoy*), David Soul (*Davis*), Tim Matheson (*Sweet*), Kip Niven (*Astrachan*).

124 min.

### *The Man Who Shot Liberty Valance (L'homme qui tua Liberty Valance)*

---

USA, 1962

**SP** : Paramount Pictures, John Ford Productions.

**Prod.** : Willis Goldbeck.

**Réa.** : John Ford.

**Sc.** : James Warner Bellah, Willis Goldbeck.

**Distrib.** : James Stewart (*Ransom Stoddard*), John Wayne (*Tom Doniphon*), Vera Miles (*Hallie Stoddard*), Lee Marvin (*Liberty Valance*), Edmond O'Brien (*Dutton Peabody*), Andy Devine (*Marshal Link Appleyard*), Woody Strode (*Pompey*).

123 min.

## *Ride the High Country (Coups de feu dans la Sierra)*

---

USA, 1962

**SP** : Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

**Prod.** : Richard E. Lyons.

**Réa.** : Sam Peckinpah.

**Sc.** : N. B. Stone Jr.

**Distrib.** : Joel McCrea (*Gil Westrum*), Randolph Scott (*Joel McCrea*), Mariette Hartley (*Elsa Knudsen*), Ron Starr (*Heck Longtree*), Edgar Buchanan (*Judge Tolliver*), R. G. Armstrong (*Joshua Knudsen*), James Drury (*Billy Hammond*).

94 min.

## *RocoCop (RocoCop)*

---

USA, 1987

**SP** : Orion Pictures Corporation.

**Prod.** : Anne Schmidt.

**Réa.** : Paul Verhoeven.

**Sc.** : Edward Neumeier, Michael Miner.

**Distrib.** : Peter Weller (*Officer Alex J. Murphy / RoboCop*), Nancy Allen (*Officer Anne Lewis*), Dan O'Herlihy (*The Old Man*), Ronny Cox (*Dick Jones*), Kurtwood Smith (*Clarence J. Boddicker*), Ray Wise (*Leon C. Nash*).

102 min.

## > ACTION

## *The Bourne Identity (La mémoire dans la peau)*

---

USA / GER / CZ, 2002

**SP** : Universal Pictures, Kennedy/ The Marshall Company, Hypnotic.

**Prod.** : Richard Crowley, Richard N. Gladstein, Doug Liman.

**Réa.** : Doug Liman.

**Sc.** : Tony Gilroy, W. Blake Herron.

**Distrib.** : Matt Damon (*Jason Bourne*), Franka Potente (*Marie*), Chris Cooper (*Conklin*), Clive Owen (*The Professor*), Brian Cox (*Ward Abbott*), Adewale Akinnuoye-Agbaje (*Wombosi*).

119 min.

## *The Bourne Supremacy (La mort dans la peau)*

---

USA / GER, 2004

**SP** : Universal Pictures, Motion Pictures THETA Produktionsgesellschaft, The Kennedy / Marshall Company.

**Prod.** : Patrick Crowley.

**Réa.** : Paul Greengrass.

**Sc.** : Robert Ludlum, Tony Gilroy.

**Distrib.** : Matt Damon (*Jason Bourne*), Franka Potente (*Marie*), Brian Cox (*Ward Abbott*), Julia Stiles (*Nicky*), Karl Urban (*Kirill*), Gabriel Mann (*Danny Zorn*).

108 min.

## *The Bourne Ultimatum (La vengeance dans la peau)*

USA / GER, 2007

**SP** : Universal Pictures, Motion Pictures THETA Produktionsgesellschaft, The Kennedy / Marshall Company.

**Prod.** : Frank Marshall.

**Réa.** : Paul Greengrass.

**Sc.** : Tony Gilroy, Scott Z. Burns.

**Distrib.** : Matt Damon (*Jason Bourne*), Julia Stiles (*Nicky Parsons*), David Strathairn (*Noah Vosen*), Scott Glenn (*Ezra Kramer*), Paddy Considine (*Simon Ross*), Édgar Ramirez (*Paz*).

115 min.

## *Cobra (Cobra)*

USA, 1986

**SP** : Cannon Group, Golan-Globus Productions, Warner Bros.

**Prod.** : Yoram Globus, Menahem Golan.

**Réa.** : George P. Cosmatos.

**Sc.** : Paula Gosling, Sylvester Stallone.

**Distrib.** : Sylvester Stallone (*Harry Callahan*)

87 min.

## *Commando (Commando)*

USA, 1985

**SP** : SLM Production Group, Silver Pictures, Twentieth Century Fox Film Corporation.

**Prod.** : Joel Silver.

**Réa.** : Mark L. Lester.

**Sc.** : Jeph Loeb, Matthew Weisman.

**Distrib.** : Arnold Schwarzenegger (*John Matrix*), Rae Dawn Chong (*Cindy*), Dan Hedaya (*Arius*), Vernon Wells (*Bennett*), James Olson (*Major General Franklin Kirby*).

90 min.

## *Conan the Barbarian (Conan le barbare)*

USA, 1982

**SP** : Universal Pictures, Dino de Laurentiis Company.

**Prod.** : Raffaella De Laurentis, Buzz Feitshans.

**Réa.** : John Milius.

**Sc.** : Robert E. Howard, John Milius.

**Distrib.** : Arnold Schwarzenegger (*Conan*), James Earl Jones (*Thulsa Doom*), Max von Sydow (*King Osric*), Sandahl Bergman (*Valeria*), Ben Davidson (*Rexor*), Cassandre Gava (*The Witch*).

129 min.

## *Cop Land (Copland)*

USA, 1997

**SP** : Miramax Films, Woods Entertainment, Across the River Productions.

**Prod.** : Ezra Swerdlow.

**Réa.** : James Mangold.

**Sc.** : James Mangold.

**Distrib.** : Sylvester Stallone (*Freddy Heflin*), Harvey Keitel (*Ray Donlan*), Ray Liotta (*Gary Figgis*), Robert De Niro (*Moe Tilden*), Peter Berg (*Joey Randone*), Janeane Garofalo (*Deputy Cindy Betts*).

104 min.

### *Crank (Hyper tension)*

USA, 2006

**SP :** Lakeshore Entertainment, Lions Gate Films, Radical Media.

**Prod. :** Michael Davis, Gary Lucchesi.

**Réa. :** Mark Neveldine, Brian Taylor.

**Sc. :** Mark Neveldine, Brian Taylor.

**Distrib. :** Jason Statham (*Chev Chelios*), Amy Smart (*Eve*), Joe Pablo Cantillo (*Verona*), Efren Ramirez (*Kaylo*), Dwight Yoakam (*Doc Miles*), Carlos Sanz (*Carlito*).

88 min.

### *Demolition Man (Demolition Man)*

USA, 1993

**SP :** Warner Bros., Silver Pictures.

**Prod. :** Joel Silver.

**Réa. :** Marco Brambilla.

**Sc. :** Peter M. Lenkoy, Robert Reneau.

**Distrib. :** Sylvester Stallone (*John Spartan*), Wesley Snipes (*Simon Phoenix*), Sandra Bullock (*Lenina Huxley*), Nigel Hawthorne (*Dr. Raymond Cocteau*), Benjamin Bratt (*Alfredo Garcia*), Bob Gunton (*Chief George Earle*).

115 min.

### *Die Hard (Piège de cristal)*

USA, 1988

**SP :** Twentieth Century Fox Film Corporation, Gordon Company, Silver Pictures.

**Prod. :** Laurence Gordon, Joel Silver.

**Réa. :** John McTiernan.

**Sc. :** Roderick Thorp, Jeb Stuart.

**Distrib. :** Bruce Willis (*John McClane*), Bonnie Bedelia (*Holly Gennaro McClane*), Reginald VelJohnson (*Sergeant Al Powell*), Paul Gleason (*Dwayne T. Robinson*), De'Voreaux White (*Argyle*), Hart Bochner (*Ellis*), James Shigeth (*Takagi*), Alan Rickman (*Hans Gruber*), Alexander Godunov (*Karl*).

131 min.

### *Die Hard 2 (58 minutes pour vivre)*

USA, 1990

**SP :** Twentieth Century Fox Film Corporation, Gordon Company, Silver Pictures.

**Prod. :** Charles Gordon, Lawrence Gordon.

**Réa. :** Renny Harlin.

**Sc. :** Walter Wega, Steven E. de Souza.

**Distrib. :** Bruce Willis (*John McClane*), Bonnie Bedelia (*Holly Gennaro McClane*), William Atherton (*Richard Thornburg*), Reginald VelJohnson (*Sgt. Al Powell*), Franco Nero (*Gen. Ramon Esperenza*), William Sadler (*Col. Stuart*).

124 min.

### *Die Hard: With a Vengeance (Une journée en enfer - Die Hard 3)*

USA, 1995

**SP :** Cinergi Pictures Entertainment, Twentieth Century Fox Film Corporation.

**Prod. :** John McTiernan, Michael Tadross.

**Réa. :** John McTiernan.

**Sc. :** Jonathan Hensleigh, Roderick Thorp.

**Distrib. :** Bruce Willis (*John McClane*), Jeremy Irons (*Simon Gruber*), Samuel L. Jackson (*Zeus Carver*), Graham Greene (*Joe Lambert*), Colleen Camp (*Connie Kowalski*), Larry Bryggman (*Insp. Walter Cobb*).



131 min.

---

### *Eraser (L'effaceur)*

---

USA, 1996

**SP :** Warners Bros.

**Prod. :** Anne Kopelson, Arnold Kopelson.

**Réa. :** Chuck Russell.

**Sc. :** Tony Puryear, Walon Green.

**Distrib. :** Arnold Schwarzenegger (*U. S. Marshal John 'The Eraser' Kruger*), James Caan (*U. S. Marshal Robert DeGuerin*), Vanessa Williams (*Lee Cullen*), James Coburn (*WitSec Chief Beller*), Robert Pastorelli (*Johnny Casteleone*), James Cromwell (*William Donohue*).

115 min.

---

### *Escape from New York (New York 1997)*

---

UK / USA, 1981

**SP :** AVCO Embassy Pictures, International Film Investors, Goldcrest Films International.

**Prod. :** Larry J. Franco, Debra Hill.

**Réa. :** John Carpenter.

**Sc. :** John Carpenter, Nick Castle.

**Distrib. :** Kurt Russell (*Snake Plissken*), Lee Van Cleef (*Hauk*), Ernest Borgnine (*Cabbie*), Donald Pleasence (*President*), Isaac Hayes (*The Duke*), Season Hubley (*Girl in Chock Full O'Nuts*).

99 min.

---

### *First Blood (Rambo)*

---

USA, 1982

**SP :** Anabasis N. V., Elcajo Productions.

**Prod. :** Buzz Feitshans.

**Réa. :** Ted Kotcheff.

**Sc. :** David Morrell, Michael Kozoll.

**Distrib. :** Sylvester Stallone (*John Rambo*), Richard Crenna (*Trautman*), Brian Dennehy (*Teasle*), Bill McKinney (*Kern*), Jack Starrett (*Galt*), Michael Talbott (*Balford*).

93 min.

---

### *The Fugitive (Le fugitif)*

---

USA, 1993

**SP :** Warners Bros.

**Prod. :** Arnold Kopelson.

**Réa. :** Andrew Davis.

**Sc. :** Jeb Stuart, David Twohy.

**Distrib. :** Harrison Ford (*Dr. Richard Kimble*), Tommy Lee Jones (*Samuel Gerard*), Sela Ward (*Helen Kimble*), Julianne Moore (*Dr. Anne Eastman*), Joe Pantoliano (*Cosmo Renfro*).

130 min.

---

### *Lethal Weapon (L'arme fatale)*

---

USA, 1987

**SP :** Warner Bros., Silver Pictures.

**Prod. :** Richard Donner, Joel Silver.

**Réa. :** Richard Donner.

**Sc. :** Shane Black.

**Distrib. :** Mel Gibson (*Martin Riggs*), Danny Glover (*Roger Murthaugh*), Gary Busey (*Joshua*), Mitch Ryan (*The General*), Tom Atkins (*Michael Hunsaker*), Darlene Love (*Trish Murtaugh*).

110 min.

---

## *Live Free or Die Hard (Die Hard 4 - Retour en enfer)*

USA / UK, 2007

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners.

**Prod.** : Michael Fottrell.

**Réa.** : Len Wiseman.

**Sc.** : Mark Bomback.

**Distrib.** : Clint Eastwood (*Harry Callahan*)

128 min.

## *The Matrix (Matrix)*

USA / AUS, 1999

**SP** : Warner Bros, Village Roadshow Pictures.

**Prod.** : Joel Silver.

**Réa.** : Andy Wachowski, Lana Wachowski.

**Sc.** : Andy Wachowski, Lana Wachowski.

**Distrib.** : Keanu Reeves (*Neo*), Laurence Fishburne (*Morpheus*), Carrie-Anne Moss (*Trinity*), Hugo Weaving (*Agent Smith*), Gloria Foster (*Oracle*), Joe Pantoliano (*Cypher*).

136 min.

## *The Matrix Reloaded (Matrix Reloaded)*

USA / AUS, 2003

**SP** : Warner Bros, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures.

**Prod.** : Joel Silver.

**Réa.** : Andy Wachowski, Lana Wachowski.

**Sc.** : Andy Wachowski, Lana Wachowski.

**Distrib.** : Keanu Reeves (*Neo*), Laurence Fishburne (*Morpheus*), Carrie-Anne Moss (*Trinity*), Hugo Weaving (*Agent Smith*), Gloria Foster (*Oracle*), Lambert Wilson (*Merovingian*).

138 min.

## *The Matrix Revolutions (Matrix Revolutions)*

AUS / USA, 2003

**SP** : Warner Bros, Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment.

**Prod.** : Joel Silver.

**Réa.** : Andy Wachowski, Lana Wachowski.

**Sc.** : Andy Wachowski, Lana Wachowski.

**Distrib.** : Keanu Reeves (*Neo*), Laurence Fishburne (*Morpheus*), Carrie-Anne Moss (*Trinity*), Hugo Weaving (*Agent Smith*), Mary Alice (*Oracle*), Nona Gaye (*Zee*).

129 min.

## *Minority Report (Minority Report)*

USA, 2002

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation, Dreamworks SKG, Cruise/Wagner Productions.

**Prod.** : Gerald R. Molen, Walter F. Parkes.

**Réa.** : Steven Spielberg.

**Sc.** : Philip K. Dick, Scott Frank.

**Distrib.** : Tom Cruise (*Chief John Anderton*), Max von Sydow (*Director Lamar Burgess*), Steve Harris (*Jad*), Neal McDonough (*Fletcher*), Patrick Kilpatrick (*Knott*), Jessica Capshaw (*Evanna*).

145 min.

---

***Mission: Impossible (Mission: Impossible)***

USA, 1996

**SP** : Paramount Pictures, Cruise/ Wagner Productions.

**Prod.** : Tom Cruise, Paula Wagner.

**Réa.** : Brian De Palma.

**Sc.** : Bruce Geller, David Koepp.

**Distrib.** : Tom Cruise (*Ethan Hunt*), Jon Voight (*Jim Phelps*), Emmanuelle Béart (*Claire Phelps*), Henry Czerny (*Eugene Kittridge*), Jean Reno (*Franz Krieger*), Ving Rhames (*Luther Stickell*).

110 min.

---

***Mission: Impossible II (M-I:2 Mission: Impossible 2)***

USA / GER, 2000

**SP** : Paramount Pictures, UIP Duna.

**Prod.** : Tom Cruise, Paula Wagner.

**Réa.** : John Woo.

**Sc.** : Bruce Geller.

**Distrib.** : Tom Cruise (*Ethan Hunt*), Dougray Scott (*Sean Ambrose*), Thandie Newton (*Nyah Nordoff-Hall*), Ving Rhames (*Luther Stickell*), Richard Roxburgh (*Hugh Stamp*), John Polson (*Billy Baird*).

123 min.

---

***Mission:Impossible III (Mission:Impossible III)***

USA / GER / CHINE, 2006

**SP** : Paramount Pictures, Cruise/ Wagner Productions.

**Prod.** : Tom Cruise, Paula Wagner.

**Réa.** : J. J Abrams.

**Sc.** : Alex Kurtzman, Roberto Orci.

**Distrib.** : Tom Cruise (*Ethan Hunt*), Philip Seymour Hoffman (*Owen Davian*), Ving Rhames (*Luther Stickell*), Billy Crudup (*John Musgrave*), Michelle Monaghan (*Julia*), Jonathan Rhys Myers (*Declan Gormley*).

126 min.

---

***Next (Next)***

USA, 2007

**SP** : Paramount, TFM.

**Prod.** : Nicolas Cage, Todd Garner, Graham King.

**Réa.** : Lee Tamahori.

**Sc.** : Gary Goldman, Jonathan Hensleigh.

**Distrib.** : Nicolas Cage (*Cris Johnson*), Julianne Moore (*Callie Ferris*), Jessica Biel (*Liz Cooper*), Thomas Kretschmann (*Mr. Smith*), Tory Kittles (*Cavanaugh*), José Zúñiga (*Security Chief Roybal*).

96 min.

---

***Paycheck (Paycheck)***

USA / CAN, 2003

**SP** : Paramount Pictures, UIP.

**Prod.** : Terence Chang, John Davis, John Woo.

**Réa.** : John Woo.

**Sc.** : Philip K. Dick, Dean Georganis.

**Distrib.** : Ben Affleck (*Jennings*), Aaron Eckhart (*Rethrick*), Uma Thurman (*Rachel*), Paul Giamatti (*Shorty*), Colm Feore (*Wolfe*), Joe Morton (*Agent Dodge*).

119 min.

---

## ***Predator (Predator)***

USA, 1987

**SP** : Amercent Films, American Entertainment Partners L. P., Davis Entertainment.

**Prod.** : John Davis, Lawrence Gordon, Joel Silver.

**Réa.** : John McTiernan.

**Sc.** : Jim Thomas, John Thomas.

**Distrib.** : Arnold Schwarzenegger (*Dutch*), Carl Weathers (*Dillon*), Elpidia Carrillo (*Anna*), Bill Duke (*Mac*), Jesse Ventura (*Blain*), Sonny Landham (*Billy*).

107 min.

## ***Rambo (John Rambo)***

USA / GER, 2008

**SP** : Lionsgate, The Weinstein Company, Millennium Films.

**Prod.** : Avi Lerner, Kevin King Templeton, John Thompson.

**Réa.** : Sylvester Stallone.

**Sc.** : Art Monterastelli, Sylvester Stallone.

**Distrib.** : Sylvester Stallone (*John Rambo*), Julie Benz (*Sarah*), Matthew Marsden (*School Boy*), Graham McTavish (*Lewis*), Reynolda Gallegos (*Diaz*), Jake La Botz (*Reese*).

92 min.

## ***Rambo: First Blood Part II (Rambo II: La mission)***

USA, 1985

**SP** : Anabasis N. V.

**Prod.** : Buzz Feitshans.

**Réa.** : George P. Cosmatos.

**Sc.** : David Morrell, Kevin Jarre.

**Distrib.** : Sylvester Stallone (*John Rambo*), Richard Crenna (*Col. Samuel Trautman*), Charles Napier (*Marshall Murdock*), Steven Berkoff (*Lt. Col Podovsky*), Julia Nickson (*Co*), Martin Kove (*Ericson*).

96 min.

## ***Rambo III (Rambo III)***

USA, 1988

**SP** : Carolco Productions.

**Prod.** : Buzz Feitshans.

**Réa.** : Peter McDonald.

**Sc.** : David Morrell.

**Distrib.** : Sylvester Stallone (*John Rambo*), Richard Crenna (*Col. Samuel Trautman*), Marc de Jonge (*Colonel Zaysen*), Kurtwood Smith (*Griggs*), Spiros Focás (*Masoud*), Sasson Gabai (*Mousa*).

102 min.

## ***Raw Deal (Le contrat)***

USA, 1986

**SP** : De Laurentiis Entertainment Group (DEG), Famous Films (II), International Film Corporation (I).

**Prod.** : Martha De Laurentiis.

**Réa.** : John Irvin.

**Sc.** : Luciano Vincenzoni, Sergi Donati.

**Distrib.** : Arnold Schwarzenegger (*Mark Kaminsky/ Joseph P. Brenner*), Kathryn Harrold (*Monique*), Darren McGavin (*Harry Shannon*), Sam Wanamaker (*Luigi Patrovita*), Paul Shenar (*Paulo Rocca*), Steven Hill (*Martin Lamanski*).

106 min.

## *Speed (Speed)*

USA, 1994

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation.

**Prod.** : Mark Gordon.

**Réa.** : Jan de Bont.

**Sc.** : Graham Yost.

**Distrib.** : Keanu Reeves (*Officer Jack Traven*), Dennis Hopper (*Howard Payne*), Sandra Bullock (*Annie Porter*), Joe Morton (*Capt. McMahon*), Jeff Daniels (*Det. Harold 'Harry' Temple*), Alan Ruck (*Stephens*).

116 min.

## *The Terminator (Terminator)*

UK / USA, 1984

**SP** : Hemdale Film, Pacific Western, Euro Film Funding.

**Prod.** : Gale Anne Hurd.

**Réa.** : James Cameron.

**Sc.** : James Cameron, Gale Anne Hurd.

**Distrib.** : Arnold Schwarzenegger (*Terminator*), Michael Bihn (*Kyle Reese*), Linda Hamilton (*Sarah Connor*), Paul Winfield (*Lieutenant Ed Traxler*), Lance Heriksen (*Detective Hal Vukovich*), Rick Rossovich (*Matt Buchanan*).

107 min.

## *Terminator 2:Judgement Day (Terminator 2 - Le jugement dernier)*

USA / FR, 1991

**SP** : Carolco Pictures, Pacific Western, Lightstorm Entertainment.

**Prod.** : James Cameron.

**Réa.** : James Cameron.

**Sc.** : James Cameron, William Wisher Jr.

**Distrib.** : Arnold Schwarzenegger (*Terminator*), Linda Hamilton (*Sarah Connor*), Edward Furlong (*John Connor*), Robert Patrick (*T-1000*), Earl Boen (*Dr. Silberman*), Joe Morton (*Miles Dyson*).

137 min.

## *Total Recall (Total Recall)*

USA, 1990

**SP** : Carolco Pictures, Carolco International N. V.

**Prod.** : Buzz Feitshans, Ronald Shusett.

**Réa.** : Paul Verhoeven.

**Sc.** : Philip K. Dick, Ronald Shusett.

**Distrib.** : Arnold Schwarzenegger (*Dennis Quaid / Hauser*), Rachel Ticotin (*Melina*), Sharon Stone (*Lori*), Ronny Cox (*Vilos Coahaagen*), Michael Ironside (*Richter*), Marshall Bell (*George / Kuato*).

113 min.

## *The Transporter (Le transporteur)*

FR / USA, 2002

**SP** : EuropaCorp, TF1 Films Productions, Current Entertainment.

**Prod.** : Luc Besson, Steve Chasman.

**Réa.** : Louis Leterrier, Corey Yuen.

**Sc.** : Luc Besson, Robert Mark Kamen.

**Distrib.** : Jason Statham (*Frank Martin*), Qi Shu (*Lai*), Matt Schulze (*Wall Street*), François Berléand (*Inspector Tarconi*), Ric Young (*Mr. Kwai*), Doug Rand (*Leader*).

92 min.

## *Transporter 2 (Le transporteur 2)*

FR / USA, 2005

**SP** : EuropaCorp, TF1 Films Productions, Current Entertainment.

**Prod.** : Luc Besson, Steve Chasman.

**Réa.** : Lous Leterrier.

**Sc.** : Luc Besson, Robert Mark Kamen.

**Distrib.** : Jason Statham (*Frank Martin*), Alessandro Gassman (*Gianni Chellini*), Amber Valleta (*Audrey Billings*), Kate Nauta (*Lola*), Matthew Modine (*Jefferson Billings*), Jason Flemyng (*Dimitri*).

87 min.

## *Wanted (Wanted : choisis ton destin)*

USA / GER, 2008

**SP** : Universal Pictures, Spyglass Entertainment, Relativity Media.

**Prod.** : Jim Lemley, Marc Platt, Iain Smith.

**Réa.** : Timur Bekmambetov.

**Sc.** : Michael Brandt, Derek Haas.

**Distrib.** : James McAvoy (*Wesley*), Morgan Freeman (*Sloan*), Angelina Jolie (*Fox*), Terence Stamp (*Pekwarsky*), Thomas Kretschmann (*Cross*), Common (*The Gunsmith*).

110 min.

## *xXx (xXx)*

USA, 2002

**SP** : Revolution Studios, Original Film.

**Prod.** : Neal H. Moritz.

**Réa.** : Rob Cohen.

**Sc.** : Rich Wilkes.

**Distrib.** : Vin Diesel (*Xander Cage*), Asia Argento (*Yelena*), Marton Csokas (*Yorgi*), Samuel L. Jackson (*Agent Augustus Eugene Gibbons*), Michael Roof (*Agent Toby Lee Shavers*), Richy Müller (*Milan Sova*).

124 min.

## NERDS - SCHLEMIELS - SISSIES

## *The Breakfast Club (Breakfast Club)*

USA, 1985

**SP** : A&M Films, Channel Productions, Universal Pictures.

**Prod.** : John Hughes, Ned Tanen.

**Réa.** : John Hughes.

**Sc.** : John Hughes.

**Distrib.** : Emilio Estevez (*Andrew Clark*), Paul Gleason (*Richard Vernon*), Anthony Michael Hall (*Brian Johnson*), John Kapelos (*Carl*), Judd Nelson (*John Bender*), Molly Ringwald (*Claire Standish*).

97 min.

## *Christine (Christine)*

USA, 1983

**SP** : Columbia Pictures Corporation, Delphi Premier Productions, Polar Films.

**Prod.** : Richard Kobritz.

**Réa.** : John Carpenter.

**Sc.** : Stephen King, Bill Phillips.

**Distrib.** : Keith Gordon (*Arnie Cunningham*), John Stockwell (*Dennis Guilder*), Alexandra Paul (*Leigh Cabot*), Robert Prosky (*Will Darnell*), Harry Dean Stanton (*Detective Rudolph Junkins*), Christine Belford (*Regina Cunningham*).

110 min.

### *College (College)*

---

USA, 1927

**SP** : Joseph M. Schenck Productions.

**Prod.** : Joseph M. Schenck.

**Réa.** : James W. Horne.

**Sc.** : Carl Harbaugh, Bryan Foy.

**Distrib.** : Buster Keaton (*A Son*), Anne Cornwall (*The Girl*), Flora Bramley (*Her Friend*), Harold Goodwin (*A Rival*), Snitz Edwards (*The Dean*), Sam Crawford (*Baseball Coach*).

66 min.

### *Fast Times at Ridgemont High*

---

USA, 1982

**SP** : Universal Pictures, Refugee Films.

**Prod.** : Irving Azoff, Art Linson.

**Réa.** : Amy Heckerling.

**Sc.** : Cameron Crowe.

**Distrib.** : Sean Penn (*Jeff Spicoli*), Jennifer Jason Leigh (*Stacy Hamilton*), Judge Reinhold (*Brad Hamilton*), Robert Romanus (*Mike Damone*), Brian Backer (*Mark 'Rat' Ratner*), Phoebe Cates (*Linda Barrett*).

90 min.

### *Harold*

---

USA, 2008

**SP** : Blue Star Pictures, City Light Pictures, M. E. G. A.

**Prod.** : Cuba Gooding Jr., Morris S. Levy, William Shera, Jason Shuman.

**Réa.** : T. Sean Shannon.

**Sc.** : T. Sean Shannon, Greg Fields.

**Distrib.** : Cuba Gooding Jr. (*Cromer*), Spencer Breslin (*Harold Clemens*), Nikki Blonsky (*Rhonda Baxter*), Ally Sheedy (*Maureen Clemens*), Chris Parnell (*Coach Vanderpool*), Stella Maeve (*Shelly Clemens*).

90 min.

### *The Jazz Singer (Le chanteur de jazz)*

---

USA, 1927

**SP** : Warner Bros.

**Prod.** : /

**Réa.** : Alan Crosland.

**Sc.** : Alfred A. Cohn, Jack Jarmuth.

**Distrib.** : Al Jolson (*Jakie Rabinowitz*), May McAvoy (*Mary Dale*), Warner Oland (*The Cantor*), Eugenie Besserer (*Sara Rabinowitz*), Otto Lederer (*Moisha Yudelson*), Robert Gordon (*Jakie Rabinowitz - Age 13*).

88 min.

### *Lucas (Lucas)*

---

USA, 1986

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation.

**Prod.** : David Nicksay.

**Réa.** : David Seltzer.

**Sc.** : David Seltzer.

**Distrib.** : Corey Haim (*Lucas*), Kerri Green (*Maggie*), Charlie Sheen (*Cappie*), Courtney Thorne-Smith (*Alise*), Winona Ryder (*Rina*), Tom Hodges (*Bruno*).

100 min.

## *The Mollycoddle*

USA, 1920

**SP** : Douglas Fairbanks Pictures.

**Prod.** : Douglas Fairbanks.

**Réa.** : Victor Fleming.

**Sc.** : Thomas G. Geraghty, Harold McGrath.

**Distrib.** : Douglas Fairbanks (*Richard Marshall III / Richard Marshall IV / Richard Marshall V*), Ruth Renick (*Virginia Hale*), Wallace Beery (*Henry von Holkar*), Paul Burns (*Samuel Levinski*), Morris Hughes (*Patrick O'Flannigan*), George Stewart (*Ole Olsen*).

86 min.

## *Napoleon Dynamite*

USA, 2004

**SP** : Fox Searchlight Pictures, Paramount Pictures, MTV Films.

**Prod.** : Jeremy Coon, Sean Covey, Chris Wyatt.

**Réa.** : Jared Hess.

**Sc.** : Jared Hess, Jerusha Hess.

**Distrib.** : Jon Heder (*Napoleon Dynamite*), Jon Gries (*Uncle Rico*), Aaron Ruell (*Kip*), Efrén Ramírez (*Pedro*), Dietrich Bader (*Rex*), Tina Majorino (*Deb*).

82 min.

## *The Nutty Professor (Docteur Jerry et Mister Love)*

USA, 1963

**SP** : Paramount Pictures, Jerry Lewis Enterprises.

**Prod.** : Ernest D. Glucksman.

**Réa.** : Jerry Lewis.

**Sc.** : Jerry Lewis, Bill Richmond.

**Distrib.** : Jerry Lewis (*Professor Julius Kelp / Buddy Love / Baby Kelp*), Stella Stevens (*Stella Purdy*), Del Moore (*Dr. Mortimer S. Warfield*), Kathleen Freeman (*Millie Lemmon*), Med Flory (*Warzewski / Football Player*), Norman Alden (*Football Player / Student*).

107 min.

## *Play It Again, Sam! (Tombe les filles et tais-toi !)*

USA, 1972

**SP** : Paramount Pictures, Rollins-Joffe Productions, APJAC Productions.

**Prod.** : Arthur P. Jacobs.

**Réa.** : Herbert Ross.

**Sc.** : Woody Allen.

**Distrib.** : Woody Allen (*Allan*), Diane Keaton (*Linda*), Tony Roberts (*Dick*), Jerry Lacy (*Bogart*), Susan Anspach (*Nancy*), Jennifer Salt (*Sharon*).

85 min.

## *Revenge of the Nerds (Les tronches)*

USA, 1984

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation, Interscope Communications.

**Prod.** : Ted Field, Peter Samuelson.

**Réa.** : Jeff Kanew.

**Sc.** : Tim Metcalfe, Miguel Tedaja-Flores.

**Distrib.** : Robert Carradine (*Lewis Skolnick*), Anthony Edwards (*Gilbert Lowell*), Timothy Busfield (*Arnold Pointdexter*), Andrew Cassese (*Harold Wormser*), Curtis Armstrong (*Dudley 'Booger' Dawson*).

90 min.



***Revenge of the Nerds II: Nerds in Paradise (Les tronches II)***

---

USA, 1987

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation, Interscope Corporations.

**Prod.** : Peter Bart, Ted Field.

**Réa.** : Joe Roth.

**Sc.** : Tim Metcalfe, Steve Zacharias.

**Distrib.** : Robert Carradine (*Lewis Skolnick*), Curtis Armstrong (*Dudley Booger Dawson*), Larry B. Scott (*Lamar Latrelle*), Timothy Busfield (*Arnold Pointdexter*), Courtney Thorne-Smith (*Sunny Carstairs*), Andrew Cassese (*Harold Wormser*).

98 min.

***Romy and Michele's High School Reunion (Romy et Michelle 10 ans après)***

---

USA, 1997

**SP** : Touchstone Pictures, Bungalow 78 Productions.

**Prod.** : Laurence Mark.

**Réa.** : David Mirkin.

**Sc.** : Robin Schiff.

**Distrib.** : Mira Sorvino (*Romy White*), Lisa Kudrow (*Michele Weinberger*), Janeane Garofalo (*Heather Mooney*), Alan Cumming (*Sandy Frink*), Julia Campbell (*Christy Masters*), Mia Cottet (*Cheryl*).

92 min.

***Rushmore (Rushmore)***

---

USA, 1998

**SP** : American Empirical Pictures, Touchstone Pictures.

**Prod.** : Barry Mendel, Paul Schiff.

**Réa.** : Wes Anderson.

**Sc.** : Wes Anderson, Owen Wilson.

**Distrib.** : Jason Schwartzman (*Max Fischer*), Bill Murray (*Herman Blume*), Olivia Williams (*Rosemary Cross*), Seymour Cassel (*Bert Fischer*), Brian Cox (*Dr. Nelson Guggenheim*), Mason Gamble (*Dirk Calloway*).

93 min.

***Sixteen Candles (Seize bougies pour Sam)***

---

USA, 1984

**SP** : Channel Productions, Universal Pictures.

**Prod.** : Hilton E. Green.

**Réa.** : John Hughes.

**Sc.** : John Hughes.

**Distrib.** : Molly Ringwald (*Samantha Baker*), Justin Henry (*Mike Baker*), Michael Schoeffling (*Jake Ryan*), Haviland Morris (*Caroline Mulford*), Gedde Watanabe (*Long Duk Dong*), Anthony Michael Hall (*The Geek*).

93 min.

***That's my Boy (Bon sang ne peut mentir)***

---

USA, 1951

**SP** : Paramount Pictures, Wallis-Hazen.

**Prod.** : Hal B. Wallis.

**Réa.** : Hal Walker.

**Sc.** : Cy Howard.

**Distrib.** : Dean Martin (*Bill Baker*), Jerry Lewis (*'Junior' Jackson*), Ruth Hussey (*Ann Jackson*), Eddie Mayehoff (*Jarring Jack Jackson*), Marion Marshall (*Terry Howard*).

104 min.

## *Weird Science (Une créature de rêve)*

USA, 1985

**SP** : Universal Pictures.

**Prod.** : Joel Silver.

**Réa.** : John Hughes.

**Sc.** : Cy

**Distrib.** : Anthony Michael Hall (*Gary Wallace*), Kelly LeBrock (*Lisa*), Ilan Mitchell-Smith (*Wyatt Donnelly*), Bill Paxton (*Chet Donnelly*), Suzanne Snyder (*Deb*), Judie Aronson (*Hilly*).

94 min.

## *Zelig (Zelig)*

USA, 1983

**SP** : Orion Pictures Corporation.

**Prod.** : Robert Greenhut.

**Réa.** : Woody Allen.

**Sc.** : Woody Allen.

**Distrib.** : Woody Allen (*Leonard Zelig*), Mia Farrow (*Dr. Eunora Nesbitt Fletcher*), Patrick Horgan (*The Narrator*), John Buckwalter (*Dr. Sindell*), Marvin Chaitinover (*Glandular Diagnosis Doctor*), Stanley Swerdlow (*Mexican Food Doctor*).

79 min.

## SUPER-HÉROS

### *The Band Wagon (Tous en scène !)*

USA, 1953

**SP** : Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

**Prod.** : Arthur Freed.

**Réa.** : Vincente Minnelli.

**Sc.** : Betty Comden, Adolph Green.

**Distrib.** : Fred Astaire (*Tony Hunter*), Cyd Charisse (*Gabrielle Gerard*), Oscar Levant (*Lester Marton*), Nanette Fabray (*Lily Marton*), Jack Buchanan (*Jeffrey Cordova*), James Mitchell (*Paul Byrd*).

112 min.

### *Batman (Batman)*

USA / UK, 1989

**SP** : Warner Bros., The Guber-Peters Company, Polygram Filmed Entertainment.

**Prod.** : Peter Guber, Jon Peters.

**Réa.** : Tim Burton.

**Sc.** : Bob Kane.

**Distrib.** : Dean Cain (*Bill Baker*), Jerry Lewis (*'Junior' Jackson*), Ruth Hussey (*Ann Jackson*), Eddie Mayehoff (*Jarring Jack Jackson*), Marion Marshall (*Terry Howard*).

126 min.

### *Batman Returns (Batman: le défi)*

USA / UK, 1992

**SP** : Warner Bros., PolyGram Filmed Entertainment.

**Prod.** : Tim Burton, Denise Di Novi.

**Réa.** : Tim Burton.

**Sc.** : Bob Kane, Daniel Waters.

**Distrib.** : Michael Keaton (*Batman / Bruce Wayne*), Danny DeVito (*Penguin / Oswald Cobblepot*), Michelle Pfeiffer (*Catwoman / Selina Kyle*), Christopher Walken (*Max Shreck*), Michael Gough (*Alfred Pennyworth*), Michael Murphy (*The Mayor*).  
126 min.

### ***Batman Forever (Batman Forever)***

USA / UK, 1995

**SP** : Warner Bros.  
**Prod.** : Tim Burton, Peter Macgregor-Scott.  
**Réa.** : Joel Schumacher.  
**Sc.** : Bob Kane, Lee Batchler.  
**Distrib.** : Val Kilmer (*Batman / Bruce Wayne*), Tommy Lee Jones (*Two-Face / Harvey Dent*), Jim Carrey (*Riddler / Dr. Edward Nigma*), Nicole Kidman (*Dr. Chase Meridian*), Chris O'Donnell (*Robin / Dick Grayson*), Michael Gough (*Alfred Pennyworth*).  
121 min.

### ***Batman & Robin (Batman & Robin)***

USA / UK, 1997

**SP** : Warner Bros., PolyGram Filmed Entertainment.  
**Prod.** : Peter Macgregor-Scott.  
**Réa.** : Joel Schumacher.  
**Sc.** : Bob Kane, Akiva Goldsman.  
**Distrib.** : Arnold Schwarzenegger (*Mr. Freeze / Dr Victor Fries*), George Clooney (*Batman / Bruce Wayne*), Chris O'Donnell (*Robin / Dick Grayson*), Uma Thurman (*Poison Ivy / Dr. Pamela Isley*), Alicia Silverstone (*Batgirl / Barbara Wilson*), Michael Gough (*Alfred Pennyworth*).  
125 min.

### ***Batman Begins (Batman Begins)***

USA / UK, 2005

**SP** : Warner Bros., Syncopy, DC Comics.  
**Prod.** : Charles Roven, Emma Thomas, Lorne Orleans.  
**Réa.** : Christopher Nolan.  
**Sc.** : Bob Kane, David S. Goyer.  
**Distrib.** : Christian Bale (*Bruce Wayne / Batman*), Michael Caine (*Alfred*), Liam Neeson (*Ducard*), Katie Holmes (*Rachel Dawes*), Gary Oldman (*Jim Gordon*), Cillian Murphy (*Dr. Jonathan Crane*).  
140 min.

### ***The Dark Knight (The Dark Knight : Le Chevalier noir)***

USA / UK, 2008

**SP** : Warner Bros., Legendary Pictures, Syncopy.  
**Prod.** : Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas, Lorne Orleans.  
**Réa.** : Christopher Nolan.  
**Sc.** : Jonathan Nolan.  
**Distrib.** : Christian Bale (*Bruce Wayne*), Heath Ledger (*Joker*), Aaron Eckhart (*Harvey Dent*), Michael Caine (*Alfred*), Maggie Gyllenhaal (*Rachel*), Gary Oldman (*Gordon*).  
152 min.

### ***That's my Boy (Bon sang ne peut mentir)***

USA / UK, 2012

**SP** : Warner Bros., Legendary Pictures, DC Entertainment.  
**Prod.** : Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas.  
**Réa.** : Christopher Nolan.  
**Sc.** : Jonathan Nolan, Christopher Nolan.  
**Distrib.** : Christian Bale (*Bruce Wayne*),  
165 min.

## *Dr. Jekyll and Mr. Hyde (Docteur Jekyll et Mr. Hyde)*

USA, 1931

**SP** : Paramount Pictures.

**Prod.** : Adolph Zukor.

**Réa.** : Rouben Mamoulian.

**Sc.** : Samuel Hoffenstein, Percy Heath.

**Distrib.** : Fredric March (*Dr. Henry Jekyll / Mr. Hyde*), Miriam Hopkins (*Ivy Pearson*), Rose Hobart (*Muriel Carew*), Holmes Herbert (*Dr. Lanyon*), Halliwell Hobbes (*Brigadier-General Sir Danvers Carew*), Edgar Norton (*Poole*).

98 min.

## *Fantastic Four (Les quatre fantastiques)*

USA / GER, 2005

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation, Constantin Film Produktion, Marvel Enterprises.

**Prod.** : Avi Arad, Bernd Eichinger, Ralph Winter.

**Réa.** : Tim Story.

**Sc.** : Mark Frost, Michael France.

**Distrib.** : Ioan Gruffud (Reed Richards), Jessica Alba (*Sue Storm*), Chris Evans (*Johnny Storm*), Michael Chicklis (*Ben Grimm*), Julian McMahon (*Victor von Doom*), Hamish Linklater (*Leonard*).

106 min.

## *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer (Les 4 fantastiques et le Surfer d'Argent)*

USA / GER / UK, 2007

**SP** : 20th Century Fox.

**Prod.** : Avi Arad, Bernd Eichinger, Ralph Winter.

**Réa.** : Tim Story.

**Sc.** : Don Payne, Park Frost.

**Distrib.** : Ioan Gruffud (Reed Richards), Jessica Alba (*Sue Storm*), Chris Evans (*Johnny Storm*), Michael Chicklis (*Ben Grimm*), Julian McMahon (*Victor von Doom*), Kerry Washington (*Alicia Masters*).

92 min.

## *Hollywoodland (Hollywoodland)*

USA, 2006

**SP** : Back Lot Pictures, Focus Features, Miramax Films.

**Prod.** : Glenn Williamson.

**Réa.** : Allen Coulter.

**Sc.** : Paul Bernbaum.

**Distrib.** : Adrien Brody (*Louis Simo*), Diane Lane (*Toni Mannix*), Ben Affleck (*George Reeves*), Bob Hoskins (*Eddie Mannix*), Robin Tunney (*Leonore Lemmon*), Kathleen Robertson (*Carol Van Ronkel*).

126 min.

## *Hulk (Hulk)*

USA, 2003

**SP** : Universal Pictures, Marvel Enterprises, Valhalla Motion Pictures.

**Prod.** : Avi Arad, Larry J. Franco, Gale Anne Hurd, James Schamus.

**Réa.** : Ang Lee.

**Sc.** : Stan Lee, Jack Kirby.

**Distrib.** : Eric Bana (*Bruce Banner*), Jennifer Connelly (*Betty Ross*), Sam Elliott (*Ross*), Josh Lucas (*Talbot*), Nick Nolte (*Father*), Paul Kersey (*Young David Banner*).

138 min.

## *The Incredible Hulk (L'incroyable Hulk)*

USA, 2008

**SP :** Universal Pictures, Marvel Enterprises, Marvel Studios.

**Prod. :** Avi Arad, Kevin Feige, Gale Anne Hurd.

**Réa. :** Louis Leterrier.

**Sc. :** Zak Penn.

**Distrib. :** Edward Norton (*Bruce Banner*), Liv Tyler (*Betty Ross*), Tim Roth (*Emil Blonsky*), William Hurt (*General 'Thunderbolt' Ross*), Tim Blake Nelson (*Samuel Sterns*), Ty Burrell (*Leonard*).

112 min.

## *Spider-Man (Spider-Man)*

USA, 2002

**SP :** Columbia Pictures, Columbia Tristar.

**Prod. :** Ian Bryce, Laura Ziskin.

**Réa. :** Sam Raimi.

**Sc. :** Stan Lee, Steve Ditko.

**Distrib. :** Tobey Maguire (*Spider-Man / Peter Parker*), Willem Dafoe (*Green Goblin / Norman Osborn*), Kirsten Dunst (*Mary Jane Watson*), James Franco (*Harry Osborn*), Cliff Robertson (*Ben Parker*), Rosemary Harris (*May Parker*).

121 min.

## *Spider-Man 2 (Spider-Man 2)*

USA, 2004

**SP :** Columbia Pictures Corporation, Marvel Enterprises, Laura Ziskin Productions.

**Prod. :** Avi Arad, Lorne Orleans, Laura Ziskin.

**Réa. :** Sam Raimi.

**Sc. :** Stan Lee, Steve Ditko.

**Distrib. :** Tobey Maguire (*Spider-Man / Peter Parker*), Kirsten Dunst (*Mary Jane Watson*), James Franco (*Harry Osborn*), Alfred Molina (*Doc Ock / Dr. Otto Octavius*), Rosemary Harris (*May Parker*), J. K. Simmons (*J. Jonah Jameson*).

127 min.

## *Spider-Man 3 (Spider-Man 3)*

USA, 2007

**SP :** Columbia Pictures, Marvel Studios, Laura Ziskin Productions.

**Prod. :** Avi Arad, Grant Curtis, Laura Ziskin.

**Réa. :** Sam Raimi.

**Sc. :** Sam Raimi, Ivan Raimi.

**Distrib. :** Tobey Maguire (*Spider-Man / Peter Parker*), Kirsten Dunst (*Mary Jane Watson*), James Franco (*Harry Osborn*), Alfred Molina (*Doc Ock / Dr. Otto Octavius*), Rosemary Harris (*May Parker*), J. K. Simmons (*J. Jonah Jameson*).

139 min.

## *Superman (Superman)*

UK, 1978

**SP :** Dovemeat Films, Film Export A. G., International Film Production.

**Prod. :** Pierre Spengler.

**Réa. :** Richard Donner.

**Sc. :** Jerry Siegel & Joe Schuster, Mario Puzo.

**Distrib.** : Marlon Brando (*Jor-El*), Gene Hackman (*Lex Luthor*), Christopher Reeve (*Superman / Clark Kent*), Ned Beatty (*Otis*), Jackie Cooper (*Perry White*), Glenn Ford (*Pa Kent*).  
143 min.

---

### *Superman II (Superman II)*

---

USA / UK, 1980

**SP** : Dovemead Films, Film Export A. G., International Film Production.

**Prod.** : Pierre Spengler.

**Réa.** : Richard Lester.

**Sc.** : Jerry Siegel & Joe Schuster, Mario Puzo.

**Distrib.** : Gene Hackman (*Lex Luthor*), Christopher Reeve (*Superman / Clark Kent*), Ned Beatty (*Otis*), Jackie Cooper (*Perry White*), Sara Douglas (*Ursa*), Margot Kidder (*Lois Lane*).  
127 min.

---

### *Superman III (Superman III)*

---

UK / USA, 1983

**SP** : Dovemead Films, Cantharus Productions.

**Prod.** : Pierre Spengler.

**Réa.** : Richard Lester.

**Sc.** : David Newman, Leslie Newman.

**Distrib.** : Christopher Reeve (*Superman / Clark Kent*), Richard Pryor (*Gus Gorman*), Jackie Cooper (*Perry White*), Perry McClure (*Jimmy Olsen*), Annette O'Toole (*Lana Lang*), Annie Ross (*Vera*).  
125 min.

---

### *Superman IV: The Quest for Peace (Superman IV)*

---

UK / USA, 1987

**SP** : Cannon Films, Warner Bros., Golan-Globus Productions.

**Prod.** : Yoram Globus, Menahem Golan.

**Réa.** : Christopher Reeve, Lawrence Konner.

**Sc.** : David Newman, Leslie Newman.

**Distrib.** : Christopher Reeve (*Superman / Clark Kent*), Gene Hackman (*Lex Luthor*), Jackie Cooper (*Perry White*), Perry McClure (*Jimmy Olsen*), Jon Cryer (*Lenny*), Sam Wanamaker (*David Warfield*).  
90 min.

---

### *Superman Returns (Superman Returns)*

---

USA, 2006

**SP** : Warner Bros., Legendary Pictures, Peters Entertainment.

**Prod.** : Gilbert Adler, Jon Peters, Bryan Singer.

**Réa.** : Bryan Singer.

**Sc.** : Michael Dougherty, Dan Harris.

**Distrib.** : Brando Routh (*Clark Kent / Superman*), Kate Bosworth (*Lois Lane*), Kevin Spacey (*Lex Luthor*), James Marsden (*Richard White*), Parker Posey (*Kitty Kowalski*), Frank Langella (*Perry White*).  
154 min.

---

### *Unbreakable (Incassable)*

---

USA, 2000

**SP** : Touchstone Pictures, Blinding Edge Pictures, Barry Mendel Productions.

**Prod.** : Barry Mendel, Sam Mercer, M. Night Shyamalan.

**Réa.** : M. Night Shyamalan.

**Sc.** : M. Night Shyamalan.

**Distrib.** : Bruce Willis (*David Dunn*), Samuel L. Jackson (*Elijah Price*), Robin Wright (*Audrey Dunn*), Spencer Treat Clark (*Joseph Dunn*), Charlayne Woodard (*Elijah's Mother*), Eamonn Walker (*Dr. Mathison*).  
106 min.

## ***X-Men (X-Men)***

USA, 2000

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company.

**Prod.** : Lauren Shuler Donner, Ralph Winter.

**Réa.** : Bryan Singer.

**Sc.** : Tom DeSanto, Bryan Singer.

**Distrib.** : Hugh Jackman (*Logan / Wolverine*), Patrick Stewart (*Professor Charles Xavier*), Ian McKellen (*Eric Lensherr / Magneto*), Famke Janssen (*Jean Grey*), James Marsden (*Scott Summers / Cyclops*), Halle Berry (*Ororo Munroe / Storm*).

104 min.

## ***X-Men: The Last Stand (X-Men: l'affrontement final)***

CAN / USA / UK, 2006

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company.

**Prod.** : Avi Arad, Lauren Shuler-Donner, Ralph Winter.

**Réa.** : Brett Ratner.

**Sc.** : Simon Kinberg, Zak Penn.

**Distrib.** : Hugh Jackman (*Logan / Wolverine*), Halle Berry (*Ororo Munroe / Storm*), Ian McKellen (*Eric Lensherr / Magneto*), Patrick Stewart (*Professor Charles Xavier*), , Famke Janssen (*Jean Grey*), Anna Paquin (*Marie / Rogue*).

104 min.

## ***X2 (X-Men 2)***

CAN / USA, 2006

**SP** : Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company.

**Prod.** : Avi Arad, Lauren Shuler-Donner, Ralph Winter.

**Réa.** : Bryan Singer

**Sc.** : Zak Penn, David Hayter.

**Distrib.** : Patrick Stewart (*Professor Charles Xavier*), Hugh Jackman (*Logan / Wolverine*), Ian McKellen (*Eric Lensherr / Magneto*), Halle Berry (*Ororo Munroe / Storm*), Famke Janssen (*Jean Grey*), James Marsden (*Scott Summers / Cyclops*).

133 min.







# ANNEXES

---

## Liste des contenus média cités

### DOCUMENTAIRES (DOCUMENTAIRES TÉLÉVISION, BONUS DVD, ETC.)

*Belmondo, Itinéraire*, réalisation : Vincent Perrot, production : France 2, France, 2011, 86 min.

*'Bullitt': Steve McQueen's commitment to Reality*, réalisation : Ronald Saland, production : Warner Brothers / Seven Arts ; Professional Film Services, États-Unis, 1968, 10 min.

*The Celluloid Closet*, réalisation : Rob Epstein ; Jeffrey Friedman, production : Arte ; Brillstein-Grey Entertainment ; Channel Four Films ; HBO ; Sony Pictures Classics ; Telling Pictures ; ZDF, France ; Royaume-Uni ; Allemagne ; États-Unis, 1995, 102 min.

*Genuine Nerd*, réalisation : Wayne A. Harold, production : Lurid Entertainment, États-Unis, 2006, 71 min.

*The Long shadow of Dirty Harry*, réalisation : Gary Leva, production : Leva FilmWorks, États-Unis, 2008, 26 min.

*The Making of 'Superman the Movie'*, réalisation : Iain Johnstone, production : Dovemeat Films ; Alexander Salkind ; International Film Production, Royaume-Uni, 1980, 49 min.

*Pumping Iron*, réalisation : George Butler ; Robert Fiore, production : Rollie Robinson ; White Mountain Films, États-Unis, 1977, 85 min.

*Pumping Iron II: The Women*, réalisation : George Butler, production : Bar Belle ; Gym Tech ; Pumping Iron ; White Mountain Films, États-Unis, 1985, 107 min.

*De Superman à Spiderman*, réalisation : Michel Viotte, production : Kalamazoo International ; Arte France ; IDEACOM International ; 13ème rue ; ARTV ; Bravo !, France ; Canada, 2001, 100 min.

*Requiem for Krypton: Making 'Superman Returns'*, réalisation : Robert Meyer Burnett, production : Bad Hat Harry Productions, Ludovico Technique, États-Unis, 2006, 174 min.

*Crash Course*, réalisation : Josh Oreck, production : Warners Bros. Entertainment, États-Unis, 2003, 31 min.

*Teen Spirit, Les Ados à Hollywood*, réalisation : Clélia Cohen ; Antoine Coursat, production : Zadig productions ; Arte France ; TCM, France, 2009, 52 min.

*The Triumph of the Nerds: The Rise of Accidental Empires*, réalisation : Robert X. Cringely, production : Oregon Publiv Broadcasting, États-Unis, 1996, 165 min.

## ÉMISSIONS TÉLÉVISÉES

*Les Guignols de l'info*, création : Alain de Greef, production : Canal +, France, diffusée depuis le 29 août 1988 sur Canal +.

*Nulle Part Ailleurs*, création : Alain de Greef, production : Canal +, France, diffusée de novembre 1987 à juin 2001 sur Canal +.

*Pee-wee's Playhouse*, création : Paul Reubens, production : Pee-wee pictures ; Broadcast Arts Productions ; Binder Entertainment, BRB, Grosso-Jacobson Productions ; diffusée du 13 septembre 1986 au 10 novembre 1990 sur CBS.

*Saturday Night Live*, création : Lorne Michaels, production : NBC Studios ; NBC Universal Television ; Broadway Video ; NBC Productions ; SNL Studios, États-Unis, diffusée depuis le 11 octobre 1975 sur NBC.

*Who Wants to Be a Superhero?*, création : Scott Satin, production : POW! Entertainment ; Nash Entertainment, États-Unis, diffusée du 27 juillet 2006 au 6 septembre 2007 sur Sci-Fi Channel.

## SERIALS

*The Hazards of Helen*, J. Gunnis Davis ; J. P. McGowan, ; Robert G. Vignola, 1914-1917, États-Unis, 119 épisodes, 1428 min.

*The Perils of Pauline*, Louis J. Gasnier, Donald McKenzie, 1914, États-Unis, 20 épisodes, 410 min.

## SÉRIES TÉLÉVISÉES

*Arrested Development* (*Arrested Development - Les nouveaux pauvres*), création : Mitchell Hurwitz, production : Imagine Entertainment ; 20th Century Fox Television ; The Hurwitz Company, Imagine Television, États-Unis, diffusée du 2 novembre 2003 au 10 février 2006 sur Fox. 3 saisons, 53 épisodes.

*Batman*, création : Lorenzo Semple Jr., production : Greenway Productions ; 20th Century Fox Television, États-Unis, diffusée du 12 janvier 1966 au 14 mars 1968 sur ABC. 3 saisons, 120 épisodes.

*Beavis and Butt-Head*, création : Mike Judge, production : Film Roman Productions ; J. J. Sedelmaier Productions ; Judgemental Films Inc. ; MTV Animation ; Paramount Television ; Tenth Annual Industries ; Ternion Pictures, États-Unis, diffusée du 22 septembre 1992 au 28 novembre 1997 sur MTV. 8 saisons, 222 épisodes.

*The Big Bang Theory* (*The Big Bang Theory*), création : Chuck Lorre ; Bill Prady, production : Chuck Lorre Productions ; Warner Bros. Television, États-Unis, diffusée depuis le 24 septembre 2007 sur CBS. 5 saisons, 111 épisodes.

*Branded* (*Le proscrit*), création : Larry Cohen, production : Madison Productions ; Mark Goodson - Bill Todman Productions ; Sentinel Productions, États-Unis, diffusée du 24 janvier 1965 au 4 septembre 1966 sur NBC. 2 saisons, 48 épisodes.

*Breaking Bad* (*Breaking Bad*), création : Vince Gilligan, production : High Bridge Productions ; Gran Via Productions ; Sony Pictures Television ; AMC, États-Unis, diffusée depuis le 20 janvier 2008 sur AMC. 5 saisons, 51 épisodes.

*Columbo* (*Columbo*), création : Richard Levinson ; William Link, production : Philip Saltzman, États-Unis, diffusée du 20 février 1968 au 30 janvier 2003 sur AMC puis ABC. 69 épisodes.

*Curb Your Enthusiasm* (*Larry et son nombril*), création : Larry David, production : HBO Films ; Production Partners, États-Unis, diffusée depuis le 15 octobre 2000 sur HBO. 8 saisons, 80 épisodes.

*Dexter (Dexter)*, création : James Manos Jr., production : John Goldwyn Productions ; The Colleton Company ; Clyde Phillips Productions ; 801 Productions ; Devilina Productions ; Showtime Networks, États-Unis, diffusée depuis le 1er octobre 2006 sur Showtime. 7 saisons, 77 épisodes.

*Freaks and Geeks (Freaks & Geeks)*, création : Paul Feig, production : Apatow Productions ; Dreamwoks Television, États-Unis, diffusée du 25 septembre 1999 au 8 juillet 2000. 1 saison, 18 épisodes.

*Friends (Friends)*, création : David Crane ; Marta Kauffman, production : Warner Bros. Television ; Bright/Kauffman/ Crane Productions, États-Unis, diffusée du 22 septembre 1994 au 6 mai 2004 sur NBC. 10 saisons, 236 épisodes.

*Happy Days (Happy Days - Les jours heureux)*, création : Garry Marshall, production : Henderson Productions ; Miller-Milkis Productions, Miller-Milkis-Boyett Productions, Paramount Television, États-Unis, diffusée du 15 janvier 1974 au 24 septembre 1984 sur ABC. 11 saisons, 255 épisodes.

*Heroes (Heroes)*, création : Tim Kring, production : Tailwind Productions ; NBC Universal Television ; UMS, États-Unis, diffusée du 25 septembre 2006 au 8 février 2010 sur NBC. 4 saisons, 78 épisodes.

*The Incredible Hulk (L'incroyable Hulk)*, création : Kenneth Johnson, production : Universal TV, États-Unis, diffusée du 4 novembre 1977 au 10 mars 1982 sur CBS. 5 saisons, 82 épisodes.

*Into the West*, création : Steven Spielberg, production : Robert Dornhelm ; Simon Wincer ; Sergio Mimica-Gezzan ; Michael W. Watkins ; Timothy Van Patten ; Jeremy Podeswa, , États-Unis, diffusée du 10 juin 2005 au 22 juillet 2005 sur TNT. 6 épisodes.

*Lois et Clark: The New Adventures of Superman (Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman)*, création : Deborah Joy LeVine, production : December 3rd Productions, diffusée du 12 septembre 1993 au 14 juin 1997 sur ABC. 4 saisons, 87 épisodes.

*Lost (Lost - Les disparus)*, création : J.J. Abrams ; Jeffrey Lieber ; Damon Lindelof, production : ABC Studios ; Touchstone Productions ; Bad Robot ; Grass Skirt Productions, États-Unis, diffusée du 22 septembre 2004 au 23 mai 2010 sur ABC. 6 saisons, 121 épisodes.

*Moonlighting (Clair de Lune)*, création : Glenn Gordon Caron, production : ABC Circle Films ; Picturemaker Productions, États-Unis, diffusée du 3 mars 1985 au 14 mai 1989 sur ABC. 5 saisons, 66 épisodes.

*My Name is Earl (Earl)*, création : Gregory Thomas Garcia, production : 20th Century Fox Television ; Amigos de Garcia Productions, États-Unis, diffusée du 20 septembre 2005 au 14 mai 2009. 4 saisons, 96 épisodes.

*The Office (The Office)*, création : Greg Daniels ; Ricky Gervais ; Stephen Merchant, production : Reveille Productions ; NBC Universal Television, Deedle-Dee Productions ; UMS ; Universal TV, États-Unis, diffusée depuis le 24 mars 2005 sur NBC. 8 saisons, 176 épisodes.

*Les petites annonces d'Élie*, création : Élie Semoun, production : Universal, France, diffusion vidéo depuis 1998.

*NCIS*, création : Donald P. Bellisario ; Don McGill, production : David Bellisario ; Avery C. Drewe, États-Unis, diffusée depuis le 23 septembre 2003. 10 saisons, 219 épisodes.

*Rawhide*, création : Charles Marquis Warren, production : CBS, États-Unis, diffusée du 9 janvier 1959 au 4 janvier 1966 sur CBS. 8 saisons, 217 épisodes.

*Seinfeld (Seinfeld)*, création : Jerry Seinfeld ; Larry David, production : Castle Rock Entertainment ; West-Shapiro, États-Unis, diffusée du 5 juillet 1989 au 14 mai 1998. 9 saisons, 180 épisodes.

*The Simpsons (Les Simpsons)*, création : Matt Groening, production : Gracie Films ; 20th Century Fox Television, États-Unis, diffusée depuis le 17 décembre 1989 sur Fox. 23 saisons, 508 épisodes.

*Smallville (Smallville)*, création : Alfred Gough ; Miles Millar, production : Tollin ; Robbins Productions ; Millar Gough Ink ; Warner Bros. Television ; DC Comics ; DC Entertainment ; Smallville 3 Films ; Smallville Films ; Tollin/Robbins Films ; Warner Bros. Pictures, États-Unis, diffusée du 16 octobre 2001 au 13 mai 2011 sur The WB puis The CW. 10 saisons, 218 épisodes.

*Square Pegs*, création : Anne Beatts, production : Embassy Television, États-Unis, diffusée du 27 septembre 1982 au 27 mars 1983 sur CBS. 1 saison, 20 épisodes.

*Star Trek: Deep Space Nine (Star Trek: Deep Space Nine)*, création : Rick Berman ; Michael Piller, production : Paramount Television, États-Unis, diffusée du 3 janvier 1993 au 2 juin 1999. 7 saisons, 176 épisodes.

*Teenage Mutant Ninja Turtles (Les tortues ninjas)*, création : Kevin Eastman ; Peter Laird, production : Murakami Wolf Swenson ; Fred Wolf Films ; Mirage Studios ; Surge Licensing ; Playmates Toys ; I.D.D.H, États-Unis, diffusée du 28 décembre 1987 au 2 novembre 1996 sur CBS. 10 saisons, 193 épisodes.

*Ugly Betty (Ugly Betty)*, création : Fernando Gaitán, production : Ventanarosa Productions ; Silent H Productions ; Reville Productions ; Touchstone Television ; ABC Studios, États-Unis, diffusée du 28 septembre 2006 au 14 avril 2010. 4 saisons, 85 épisodes.

## ÉPISODES DE SÉRIES

*The Simpsons* (épisode "*Treehouse of Horror XIX*", Saison 20, épisode 4, diffusé le 1er novembre 2008 sur Fox).

*Curb Your Enthusiasm* (épisode "*The Thong*", Saison 2, épisode 5, diffusé le 21 octobre 2001 sur HBO).

*Curb Your Enthusiasm* (épisode "*The Larry David Sandwich*", Saison 5, épisode 1, diffusé le 25 septembre 2005 sur HBO).

*Happy Days* (épisode "*Guess Who's Coming to Visit?*", Saison 1, épisode 4, diffusé le 5 février 1974 sur ABC).

*Happy Days* (épisode "*The Deadly Dares*", Saison 1, épisode 6, diffusé le 19 février 1974 sur ABC).

## TÉLÉFILMS

*Revenge of the Nerds III: The Next Generation*, Roland Mesa, États-Unis, 93 min.

*Revenge of the Nerds IV: Nerds in Love*, Steve Zacharias, États-Unis, 88 min.

## JEUX VIDÉO / JEUX DE RÔLE

*Donjons et Dragons (Donjons et Dragons)*, création : Gary Gygax ; Dave Arneson, éditeur : TSR ; Wizards of the Coast, 1974 (RPG).

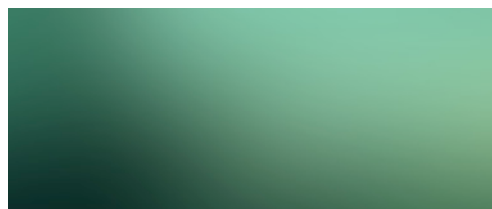
*World of Warcraft*, création : Rob Pardo ; Jeff Kaplan ; Tom Chilton, éditeur : Blizzard Entertainment, 2004 (MMORPG).

# Illustrations complémentaires

## PLANCHE 1 - LA COURSE-POURSUITE DANS *MATRIX*



*fig. 26.1*



*fig. 26.2*



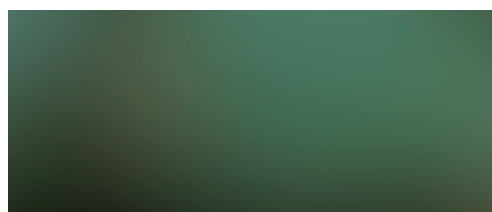
*fig. 26.3*



*fig. 26.4*



*fig. 26.5*



*fig. 26.6*



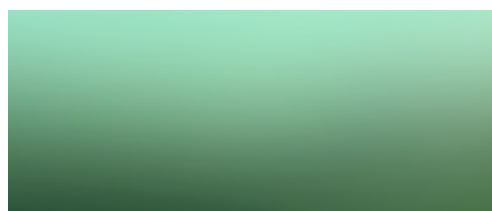
*fig. 26.7*



*fig. 26.8*



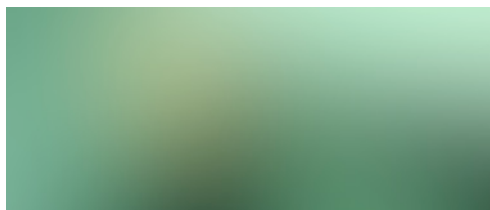
*fig. 26.9*



*fig. 26.10*



*fig. 26.11*



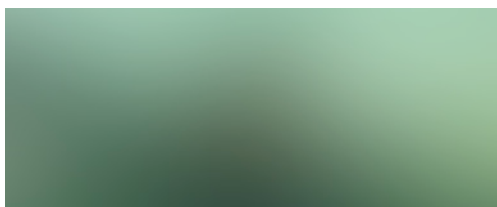
*fig. 26.12*



*fig. 26.13*



*fig. 26.14*



*fig. 26.15*



*fig. 26.16*



*fig. 26.17*



*fig. 26.18*



*fig. 26.19*



*fig. 26.20*



*fig. 26.21*



*fig. 26.22*



*fig. 26.23*



*fig. 26.24*

*fig. 26 : Le décor devient une toile de fond immobile, tandis que les appareils de locomotion sont soumis au déplacement continu (Matrix Reloaded).*

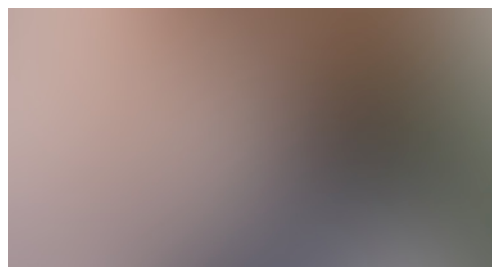
---



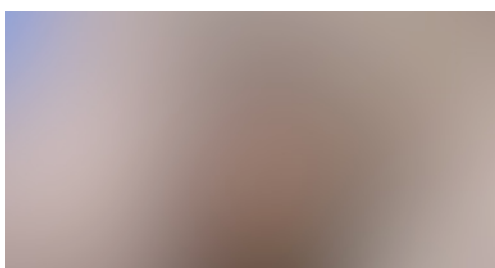
PLANCHE 2 - SCÈNES D'ÉQUIPEMENT DANS LE FILM  
D'ACTION



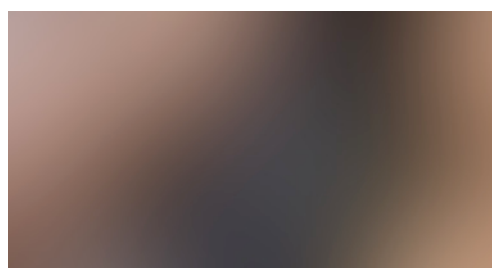
*fig. 41.1*



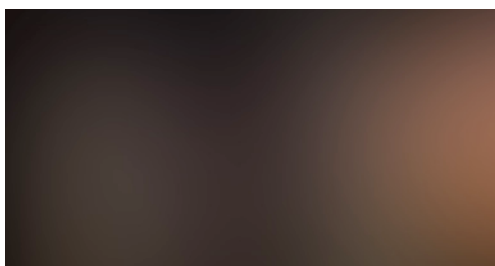
*fig. 41.2*



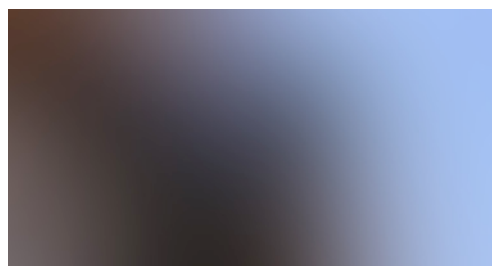
*fig. 41.3*



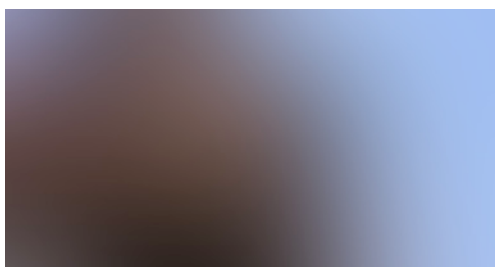
*fig. 41.4*



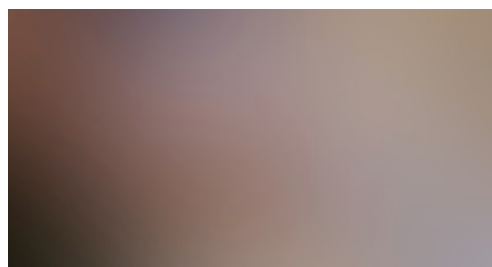
*fig. 41.5*



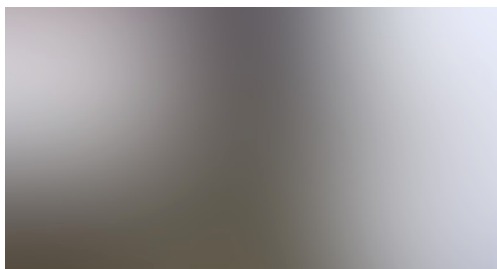
*fig. 41.6*



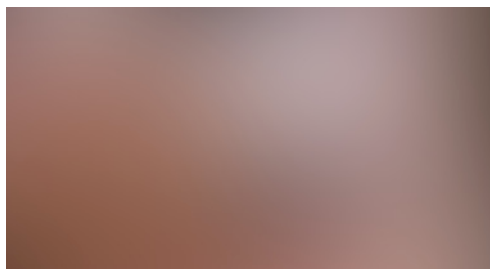
*fig. 41.7*



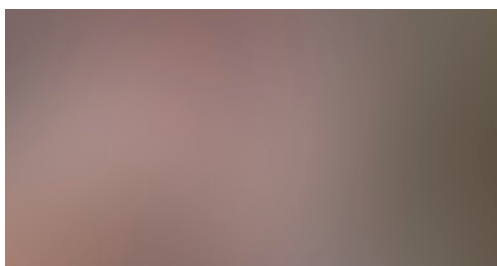
*fig. 41.8*



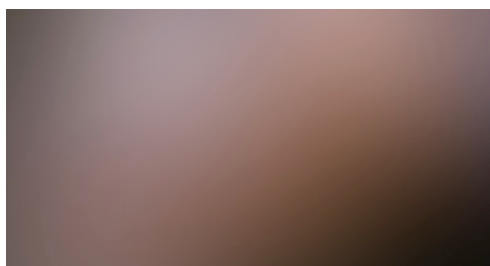
*fig. 41.8*



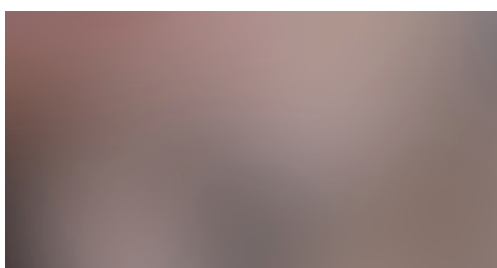
*fig. 41.9*



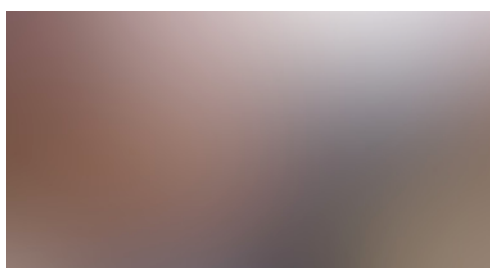
*fig. 41.10*



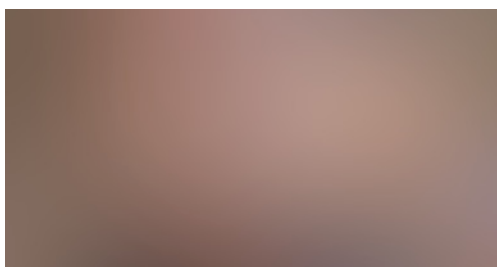
*fig. 41.11*



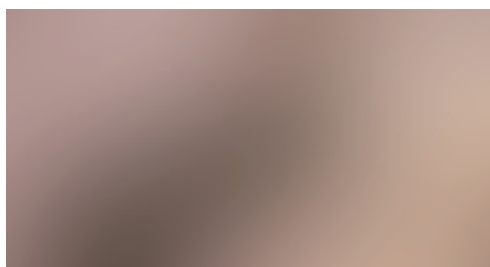
*fig. 41.12*



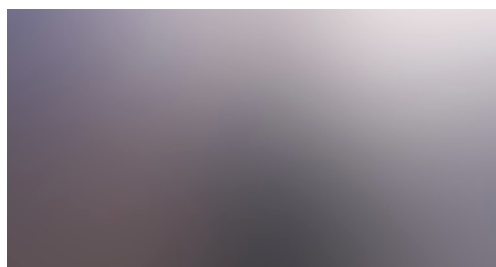
*fig 41.13*



*fig. 41.14*



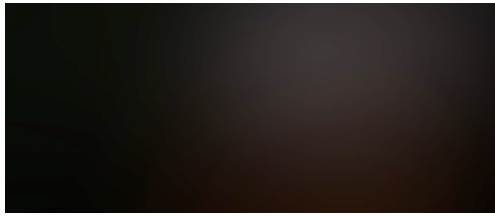
*fig. 41.15*



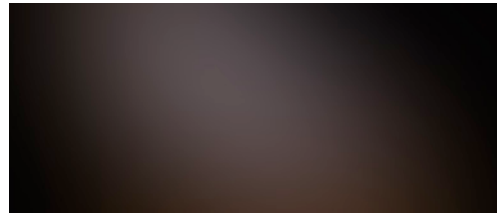
*fig. 41.16*

*fig. 41 : Arnold Schwarzenegger dans Commando.*

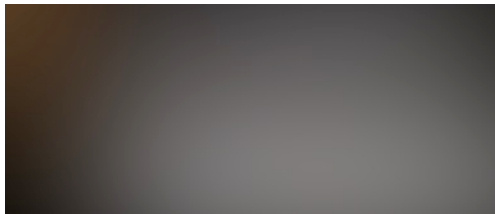
---



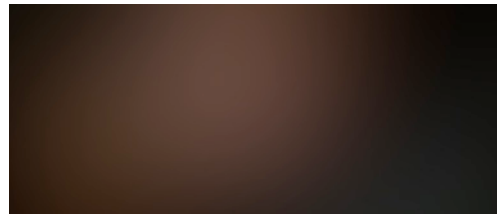
*fig. 42.1*



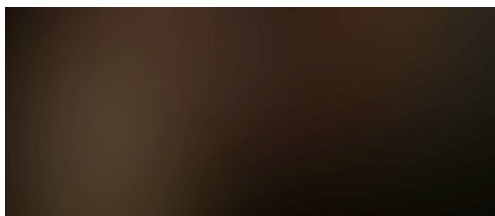
*fig. 42.2*



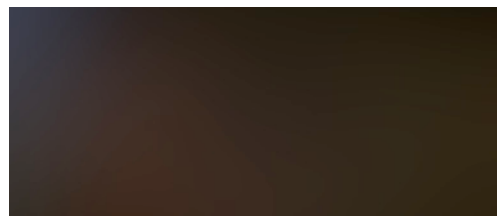
*fig. 42.3*



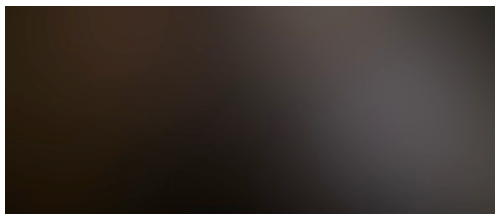
*fig. 42.4*



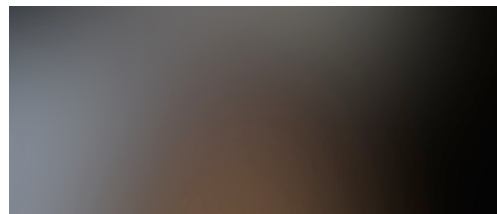
*fig. 42.5*



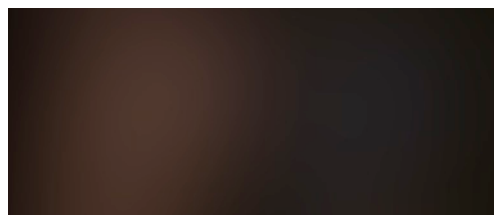
*fig. 42.6*



*fig. 42.7*



*fig. 42.8*



*fig. 42.9*

fig. 42 : Sylvester Stallone dans *Rambo: First Blood Part II*.

---



*fig. 43.1*



*fig. 43.2*



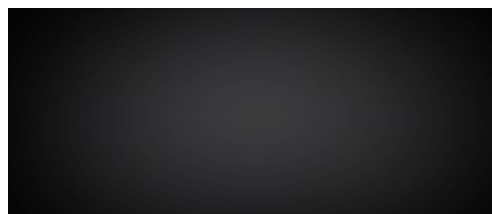
*fig. 43.3*



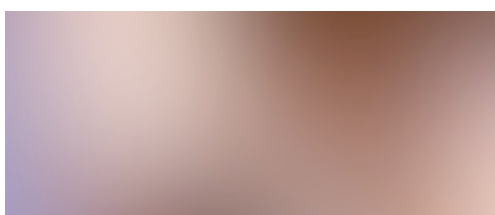
*fig. 43.4*



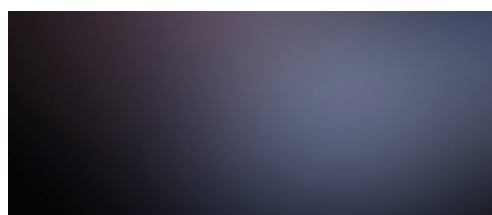
*fig. 43.5*



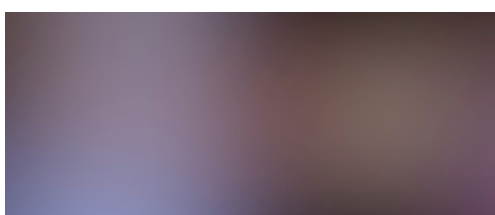
*fig. 43.6*



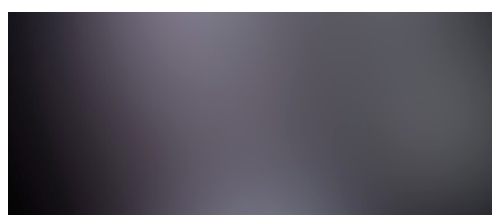
*fig. 43.7*



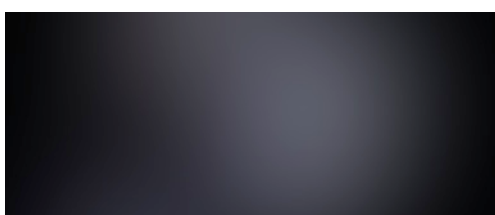
*fig. 43.8*



*fig. 43.9*



*fig. 43.10*



*fig. 43.11*



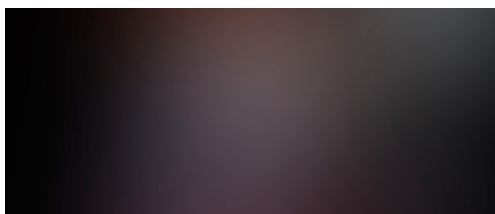
*fig. 43.12*



*fig. 43.13*



*fig. 43.14*



*fig. 43.15*



*fig. 43.16*

*fig. 43* : Arnold Schwarzenegger dans *Eraser*.

---

PLANCHE 3 - INFILTRATION À LANGLEY DANS  
MISSION:IMPOSSIBLE (1996)



*fig. 68.1*



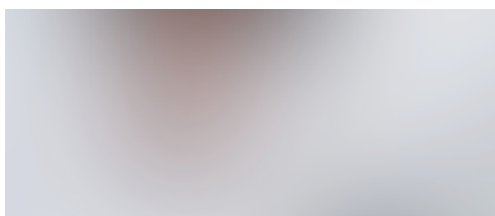
*fig. 68.2*



*fig. 68.3*



*fig. 68.4*



*fig. 68.5*



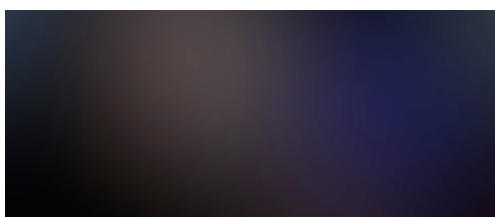
*fig. 68.6*



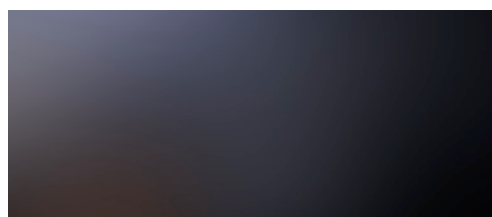
*fig. 68.7*



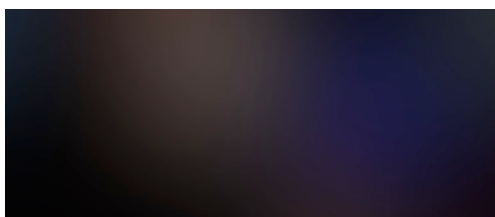
*fig. 68.8*



*fig. 68.9*



*fig. 68.10*



*fig. 68.11*



*fig. 68.12*



*fig 68.13*

*fig. 68: Krieger prend en charge le poids d'Ethan Hunt dans cette scène d'infiltration.*

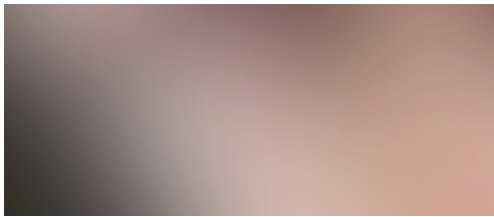
---



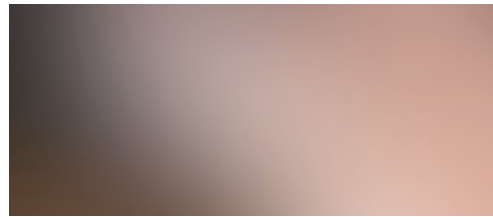
*fig. 69.1*



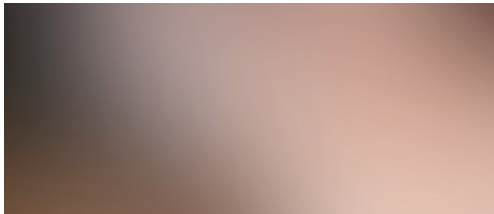
*fig. 69.2*



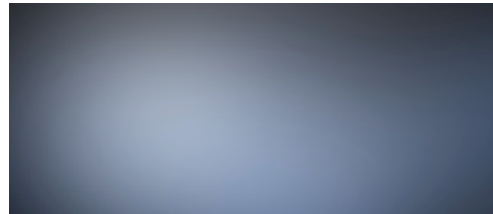
*fig. 69.3*



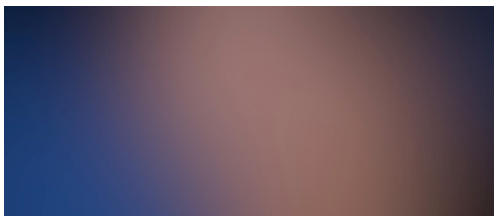
*fig. 69.4*



*fig. 69.5*



*fig. 69.6*



*fig. 69.7*



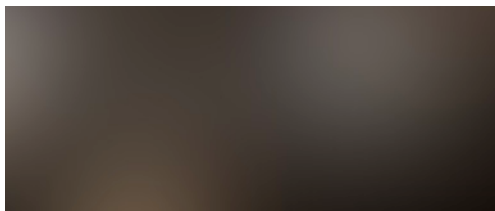
*fig. 69.8*

*fig. 69 : Goutte de sueur, couteau : ces éléments sont également menaçants, car frappés par la gravité.*

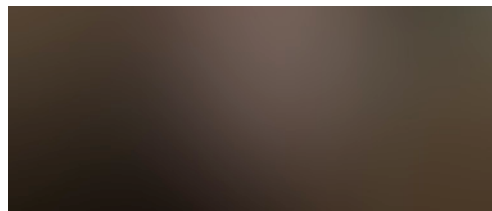
---

## PLANCHE 4 - LE PROCESSUS DE DÉVOILEMENT DANS UNBREAKABLE

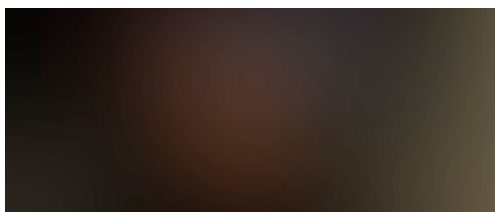
Il existe deux autres scènes relevant du même principe ; nous avons choisi de ne pas les inclure car la capture était peu lisible.



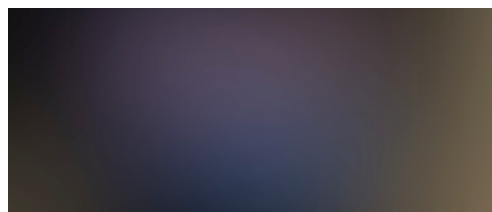
*fig. 82.1*



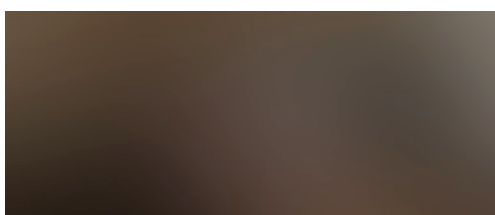
*fig. 82.2*



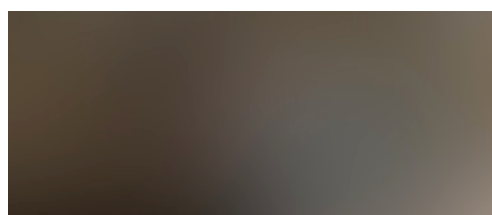
*fig. 82.3*



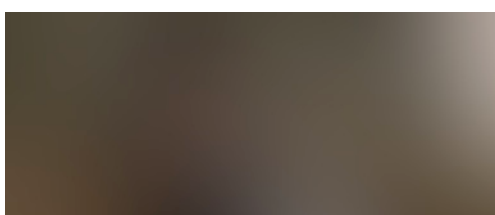
*fig. 82.4*



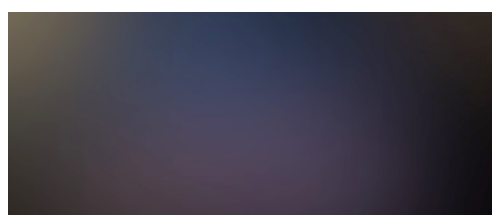
*fig. 82.5*



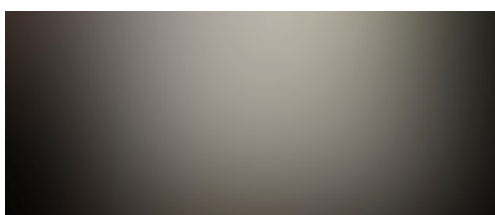
*fig. 82.6*



*fig. 82.7*



*fig. 82.8*



*fig. 82.9*

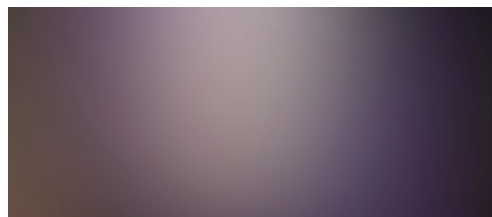


*fig. 82.10*





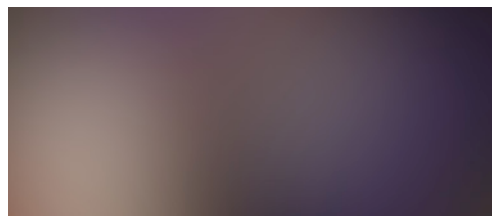
*fig. 82.11*



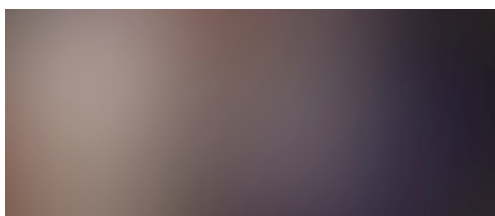
*fig. 82.12*



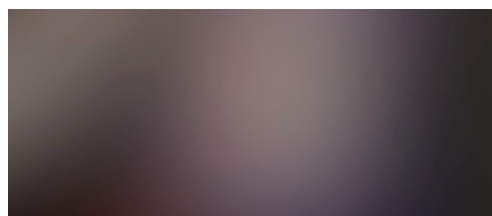
*fig. 82.13*



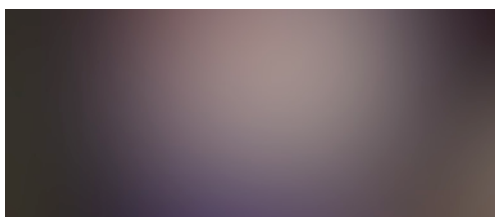
*fig. 82.14*



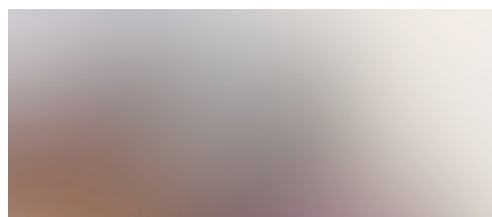
*fig. 82.15*



*fig. 82.16*



*fig. 82.17*



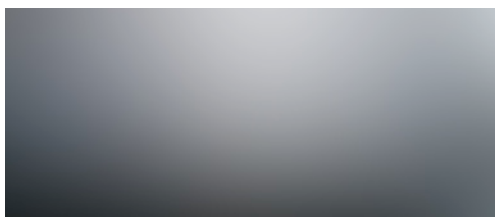
*fig. 82.18*



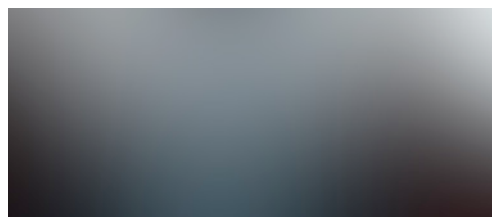
*fig. 82.19*



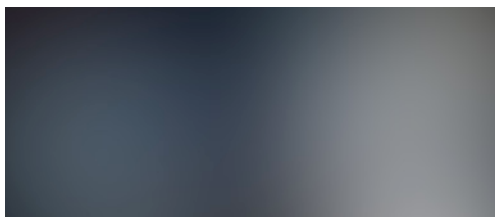
*fig. 82.20*



*fig. 82.21*



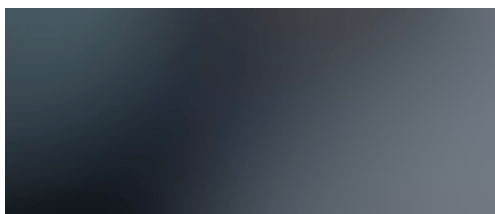
*fig. 82.22*



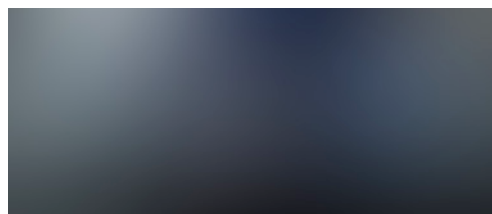
*fig. 82.23*



*fig. 82.24*



*fig. 82.25*

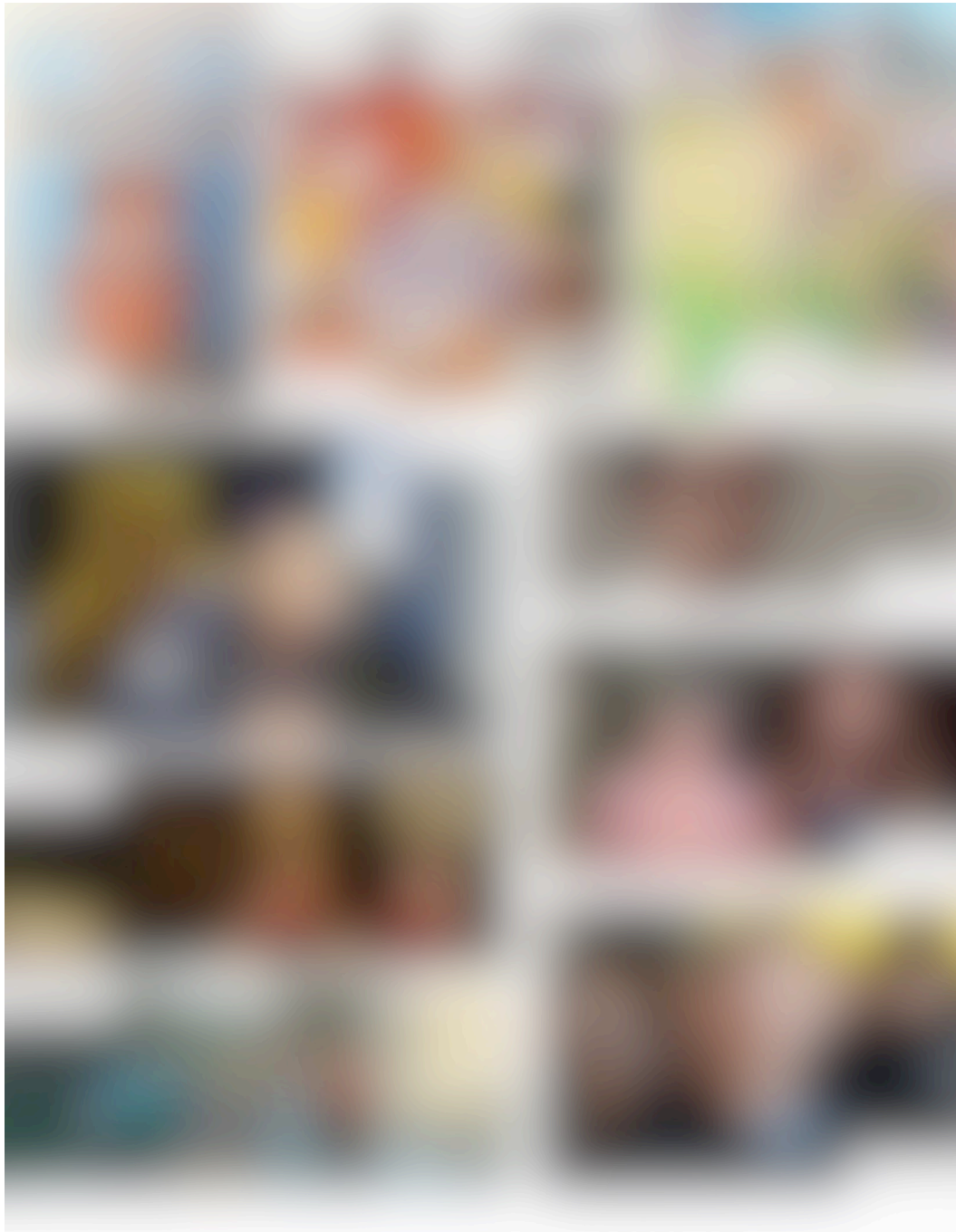


*fig. 82.26*

*fig. 82 : La caméra effectue une rotation à 180 degrés, et souligne ainsi la révélation qui frappe les personnages dans Unbreakable.*

---

## PLANCHE 5 - QUELQUES EXEMPLES DE NERDS DANS LA CULTURE POPULAIRE



*fig 83.4 à 83.6 : Trois extraits de l'histoire du "binocleux" créée par Frank Margerin en 1982.*

*fig. 83.7 : Ouin-Ouin, dit "Pine d'huitre", interprété par Antoine de Caunes.*

*fig 83.8 et 83.9 : Cyprien (Elie Seimoun)*

*fig. 83.3 : Arnie dans Christine.*

*fig 83.9 : La série Square Pegs.*

*fig. 83.11 : Mark Zuckerberg, fondateur de Facebook.*

---

## PLANCHE 6 - LES NERDS AU CINÉMA



*fig. 83.12 : Le personnage de Pee Wee dans Porky's (1982).*

*fig. 83.13 : Lucas, interprété dans la film éponyme par Corey Haim (1986).*

*fig 83.14 et 83.15 : Avant / Après ; la transformation du nerd dans Christine (1983).*

*fig. 83.16 : 3 typologies du loser dans Superbad (2007).*

---

*fig. 83.17 : Clark Kent dans Superman (1978).*

*fig. 83.18 : Le personnage de Rat dans Fast Times... (1982).*

*fig. 83.19 : Peter Parker dans Spider-Man (2002).*

*fig. 83.20 : Dawn dans Welcome to the Dollhouse (1995).*

*fig. 83.21 : Max Fischer dans Rushmore (1998).*

---

## PLANCHE 7 - LES NERDS À LA TÉLÉVISION



*fig. 83.22 : Le personnage de Sheldon dans The Big Bang Theory (2007).*

*fig. 83.23 : Byron "Buster" Bluth dans Arrested Development (2003).*

*fig. 83.24 : Dwight Schrute, comptable dans The Office (2005).*

*fig. 83.25 : Kenny, dans My Name is Earl (2005).*

*fig. 83.26 : L'archéologue Ross dans Friends (1994).*

---

*fig. 83.27 : Le comptable Harry dans Ugly Betty (2006).*

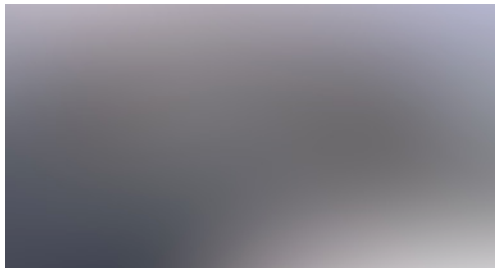
*fig. 83.28 : Le criminologue Spencer Reid dans Criminal Minds (2005).*

*fig. 83.29 : Bill Haverchuck dans la série Freaks & Geeks (1999).*

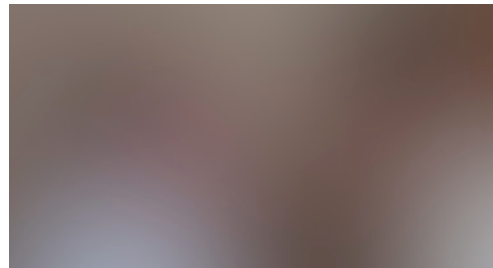
*fig. 83.30 : Daniel Faraday, physicien dans Lost (2004).*

---

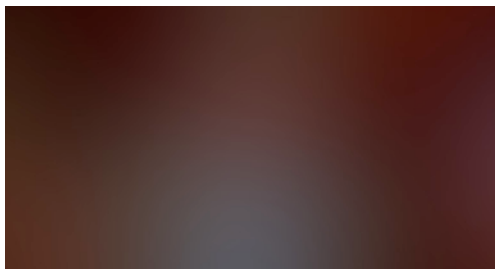
PLANCHE 8 - LES PERSONNAGES DANS *REVENGE OF THE NERDS*



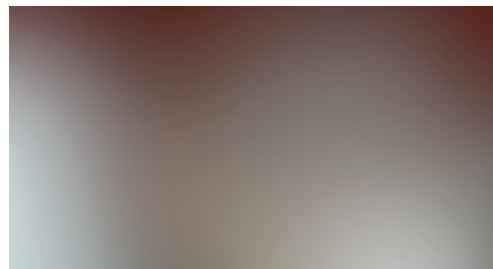
*fig. 83.31*



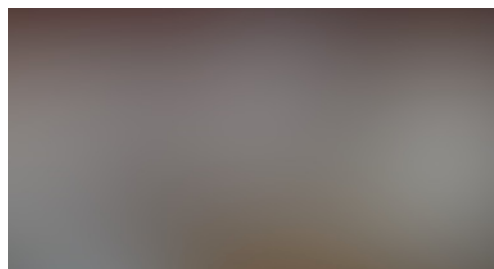
*fig. 83.32*



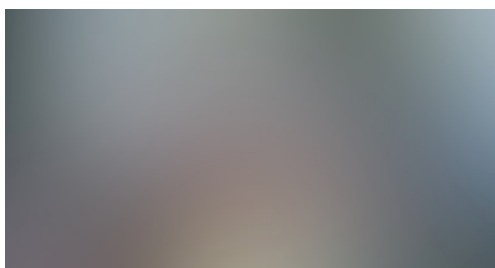
*fig. 83.33*



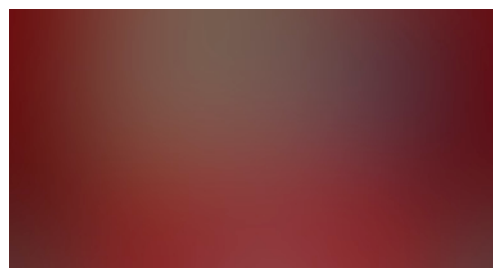
*fig. 83.34*



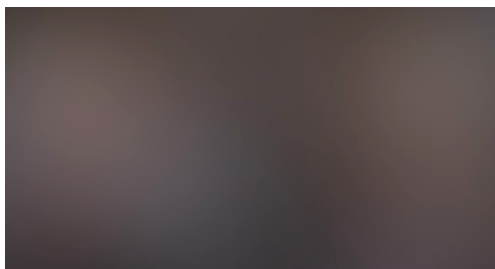
*fig. 83.35*



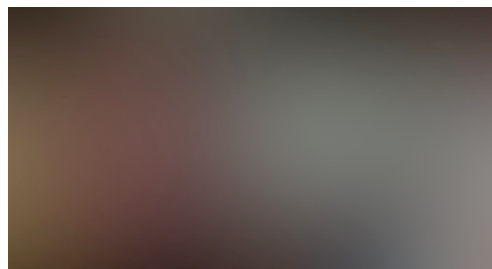
*fig. 83.36*



*fig. 83.37*



*fig. 83.38*



*fig. 83.39*

*fig. 83.31 à 83.35 : les personnages de Revenge of the Nerds vont constituer une fraternité pour défendre leur identité.*

*fig. 83.36 et 83.37 : les jocks et leur versant féminin, les cheerleaders.*

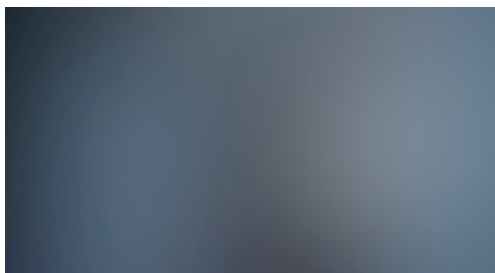
*fig. 83.38 : La fraternité Lambda Lambda Lambda, dont les membres sont afro-américains, accepte de parrainer les nerds.*

*fig. 83.39 : les "nerdettes" sont toujours un peu plus marginales que les nerds eux-mêmes, qui au fond désirent les cheerleaders.*

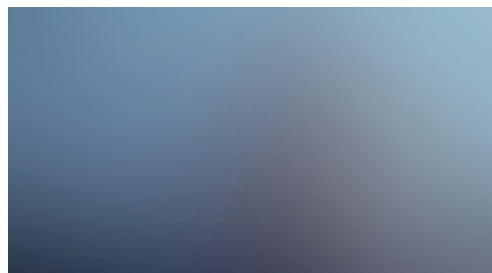
---



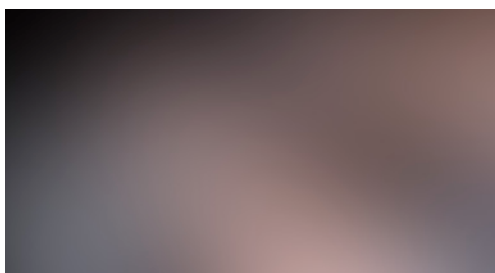
PLANCHE 9 - LES NERDS FACE À L'EXERCICE  
PHYSIQUE



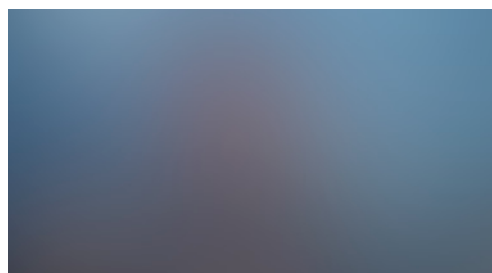
*fig. 90.1*



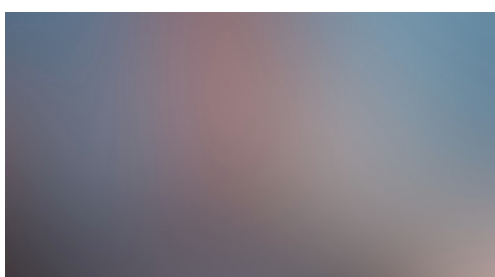
*fig. 90.2*



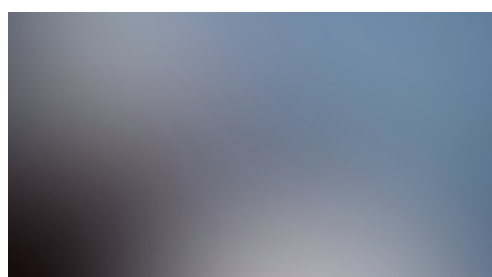
*fig. 90.3*



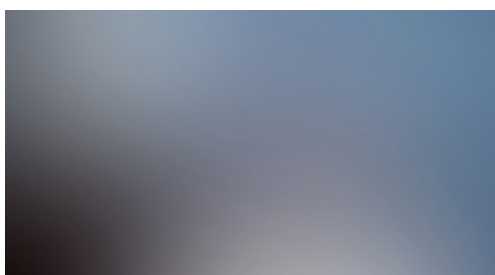
*fig. 90.4*



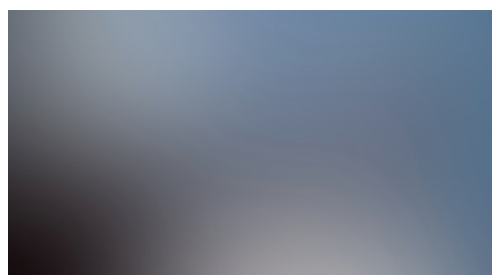
*fig. 90.5*



*fig. 90.6*



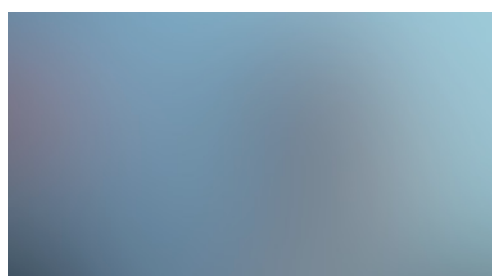
*fig. 90.7*



*fig. 90.8*

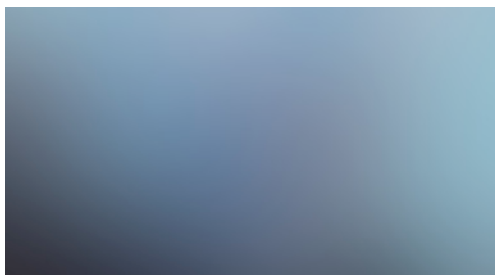


*fig. 90.9*

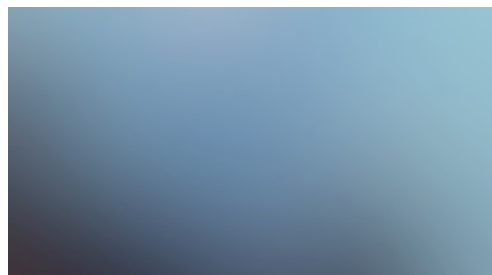


*fig. 90.10*





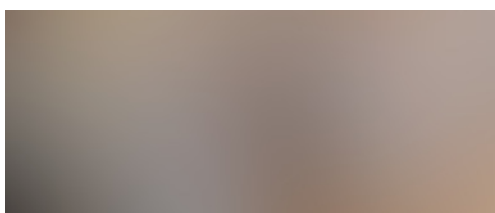
*fig. 90.11*



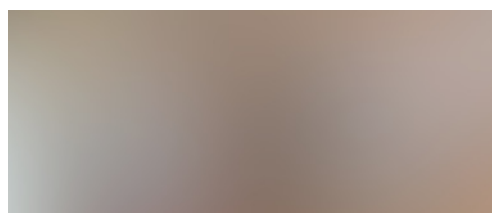
*fig. 90.12*

*fig. 90 : Woody Allen tente d'allier travail de bureau et activité physique dans Bananas.*

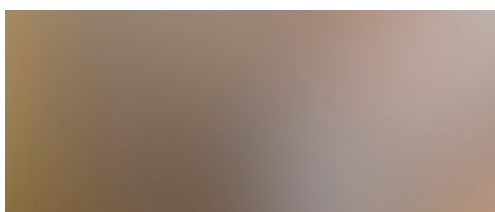
---



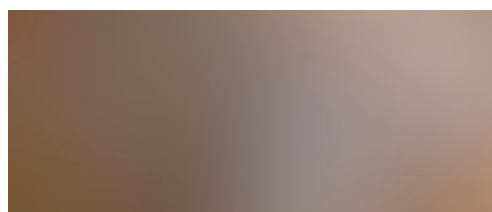
*fig. 92.1*



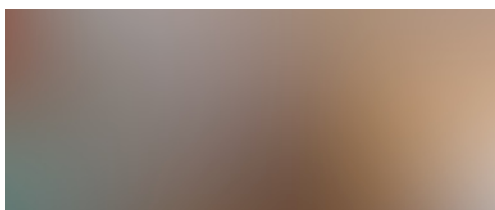
*fig. 92.2*



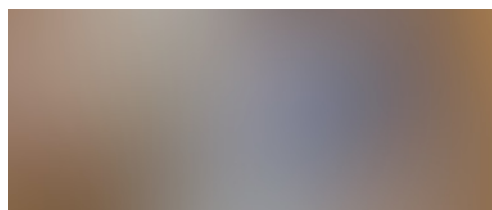
*fig. 92.3*



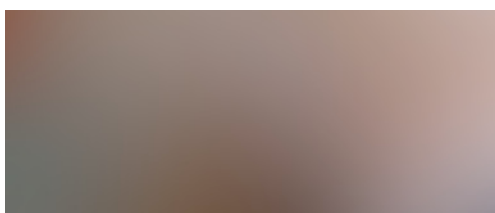
*fig. 92.4*



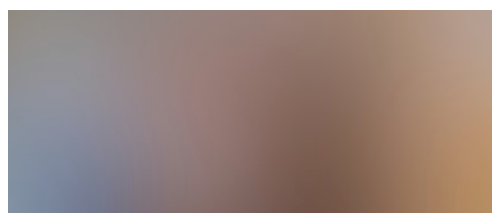
*fig. 92.5*



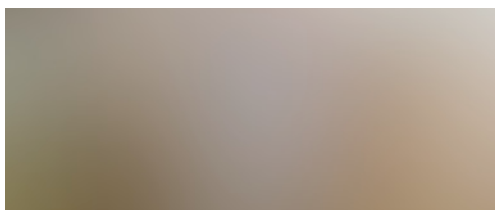
*fig. 92.6*



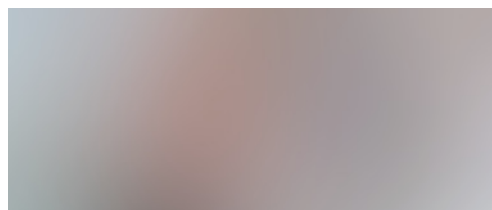
*fig. 92.7*



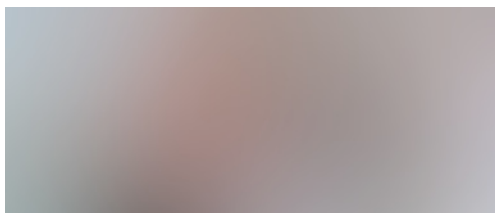
*fig. 92.8*



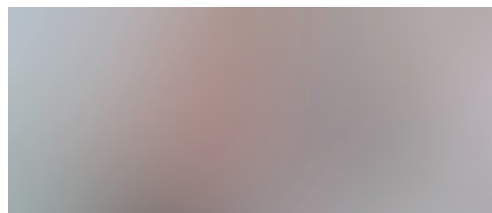
*fig. 92.9*



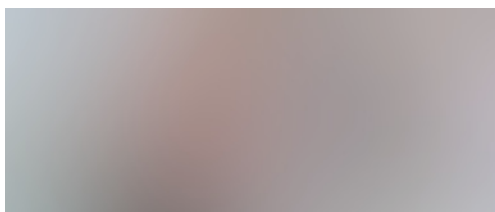
*fig. 92.10*



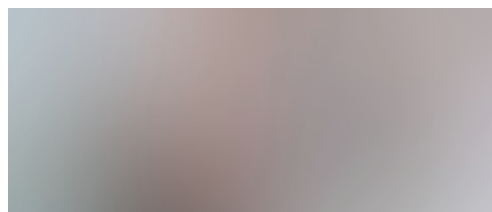
*fig. 92.11*



*fig. 92.12*



*fig. 92.13*

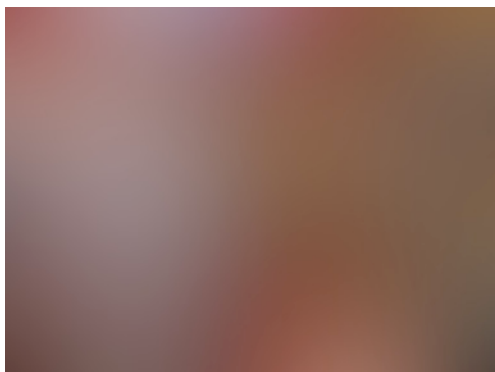


*fig. 92.14*

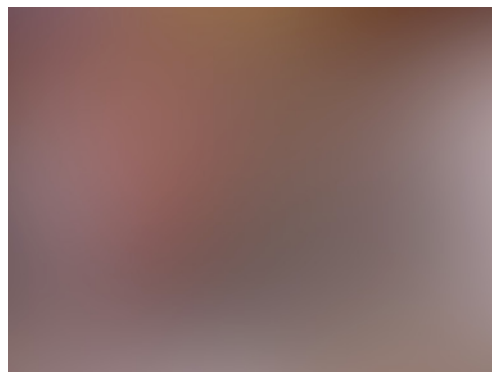
*fig. 92 : Superman feint d'être faible sous les traits de Clark Kent - mais finit par lancer des haltères à son entraîneur, coupable de s'être moqué de lui.*

---

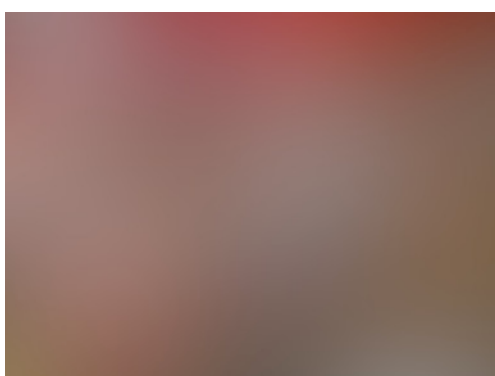
PLANCHE 10 - "SHINE YOUR SHOES", LA DANSE DE  
FRED ASTAIRE



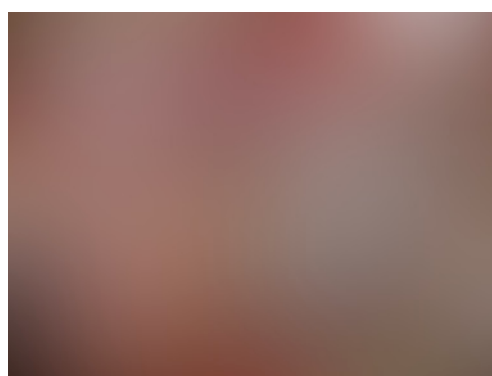
*fig X.X*



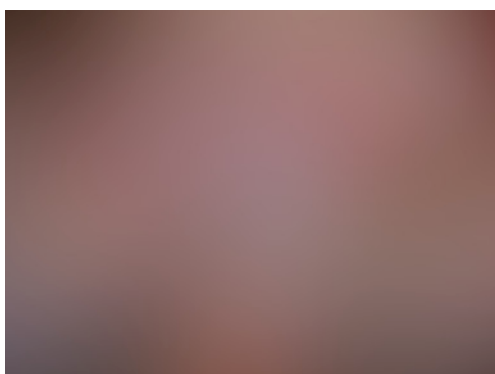
*fig X.X*



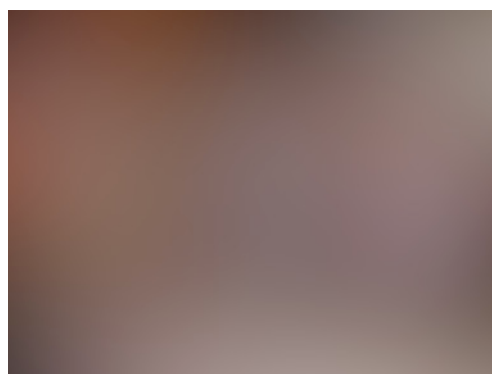
*fig. 118.1*



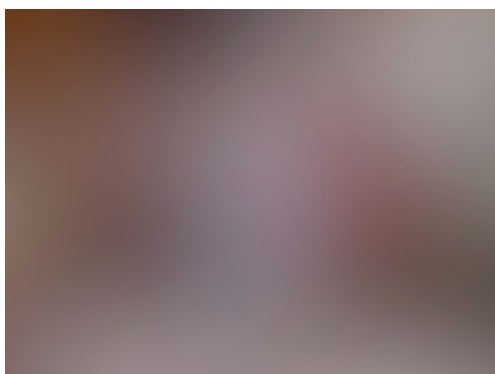
*fig. 118.2*



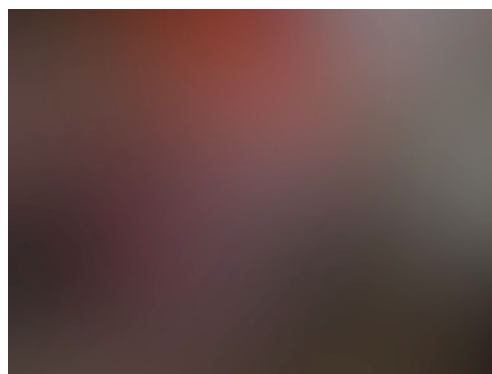
*fig. 118.3*



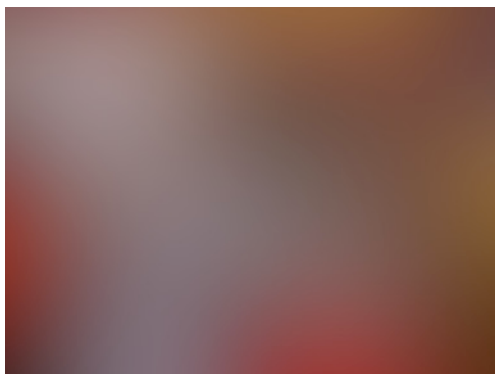
*fig. 118.4*



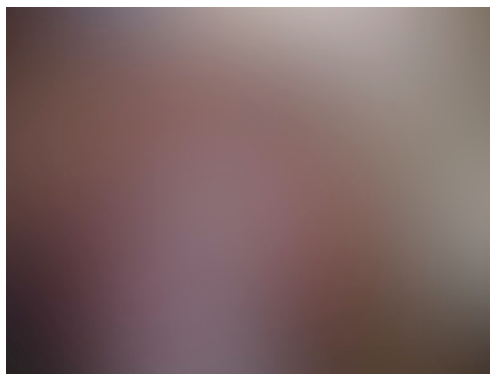
*fig. 118.5*



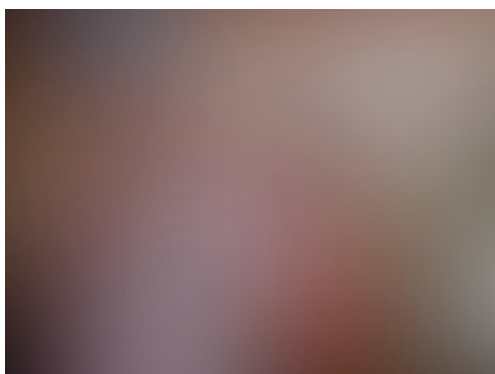
*fig. 118.6*



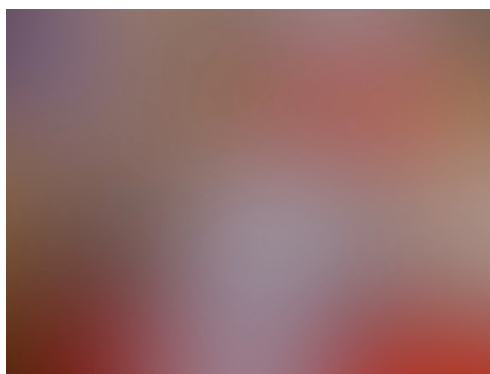
*fig. 118.7*



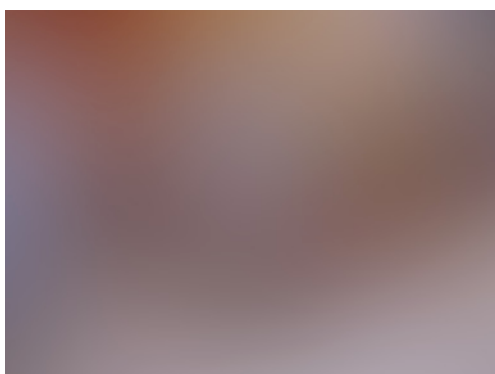
*fig. 118.8*



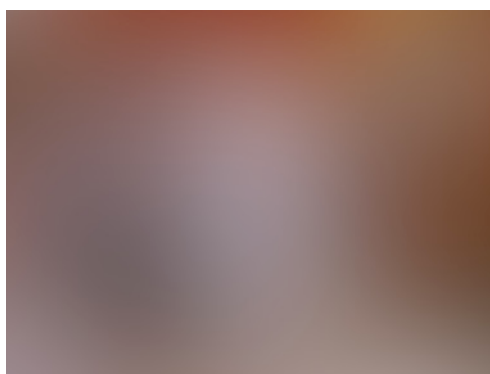
*fig. 118.9*



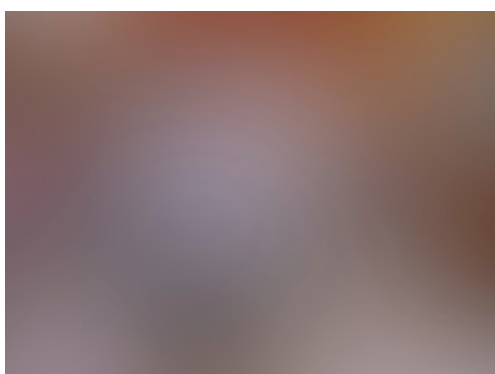
*fig. 118.10*



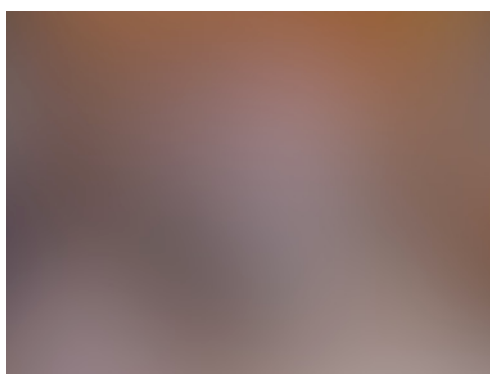
*fig. 118.11*



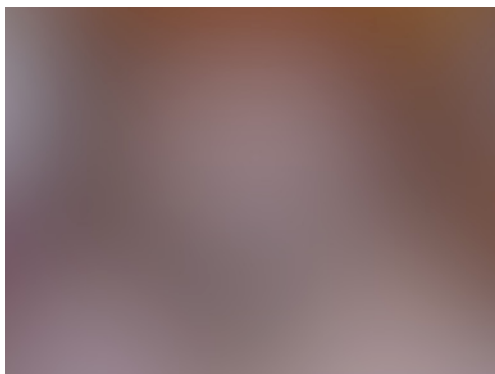
*fig. 118.12*



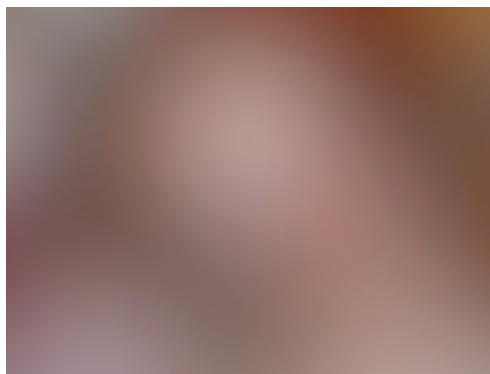
*fig. 118.13*



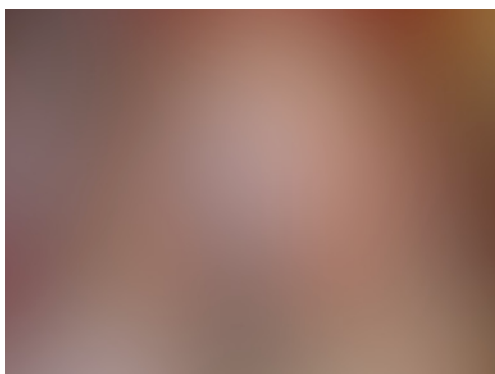
*fig. 118.14*



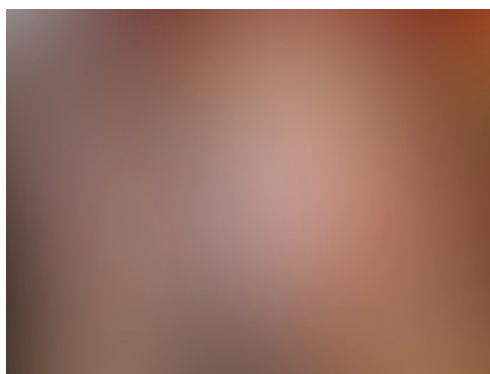
*fig. 118.15*



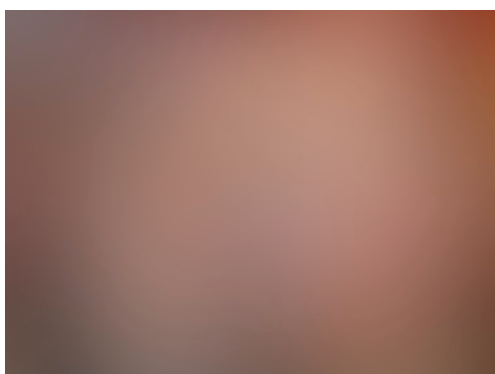
*fig. 118.16*



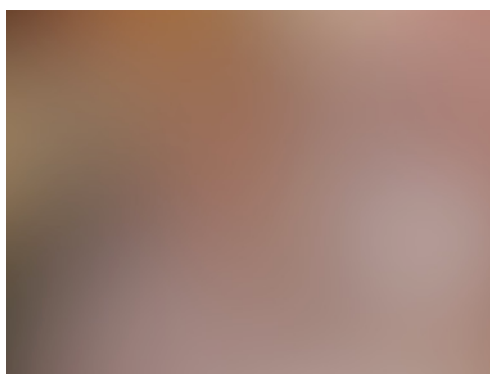
*fig. 118.17*



*fig. 118.18*



*fig. 118.19*

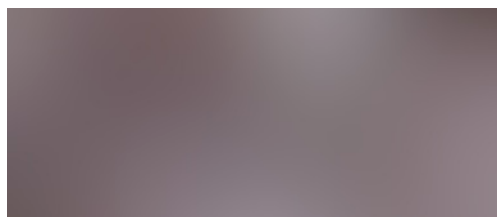


*fig. 118.20*

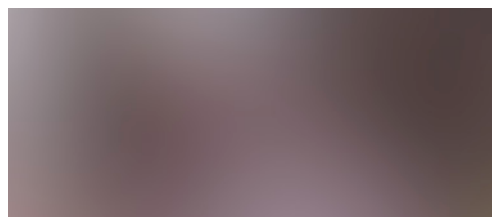
*fig. 118* : Fred Astaire trouve son identité par l'entremise de la danse dans *The Band Wagon*.

---

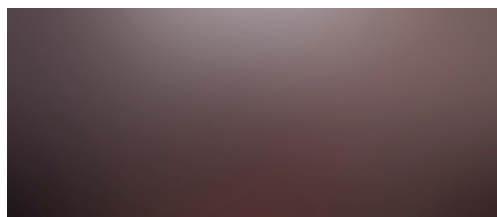
PLANCHE 11 - LA SCÈNE DU TRAIN AÉRIEN DANS *SPIDER-MAN 2*



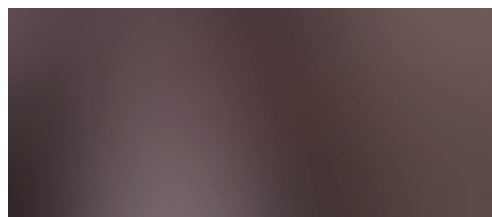
*fig. 128.1*



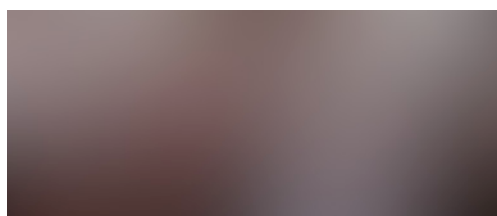
*fig. 128.2*



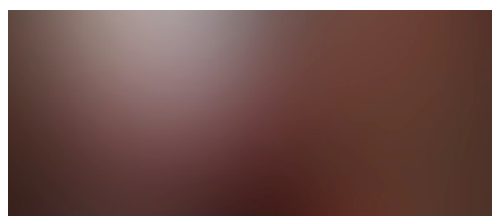
*fig. 128.3*



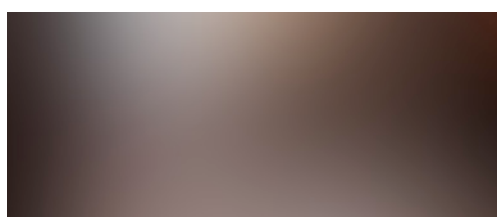
*fig. 128.4*



*fig. 128.5*



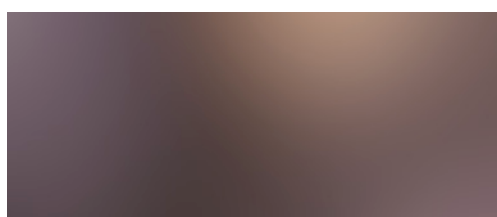
*fig. 128.6*



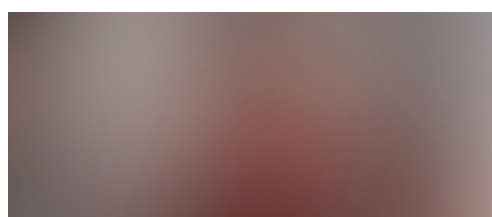
*fig. 128.7*



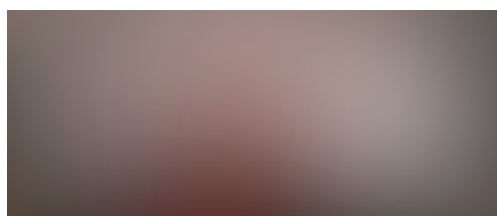
*fig. 128.8*



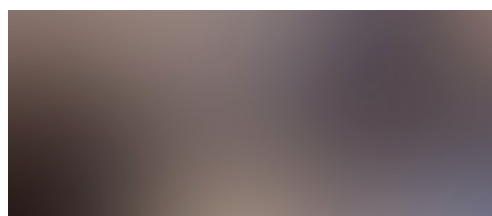
*fig. 128.9*



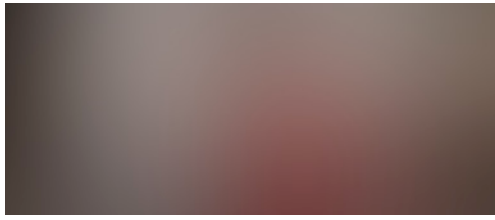
*fig. 128.10*



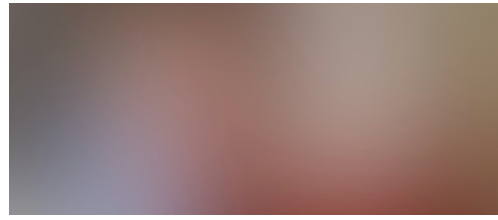
*fig. 128.11*



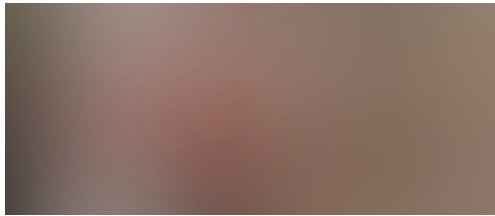
*fig. 128.12*



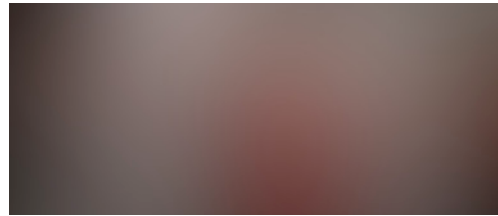
*fig. 128.13*



*fig. 128.14*



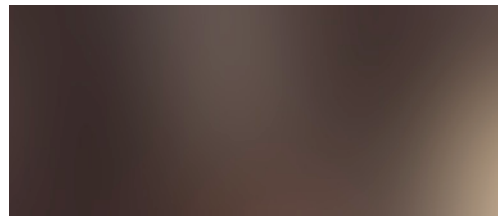
*fig. 128.15*



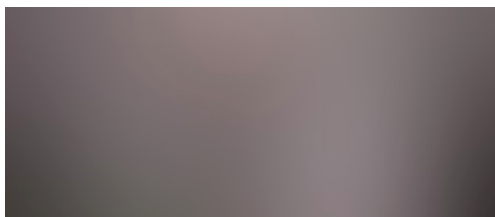
*fig. 128.16*



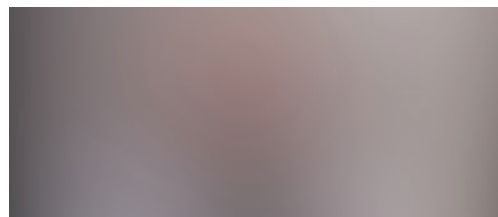
*fig. 128.17*



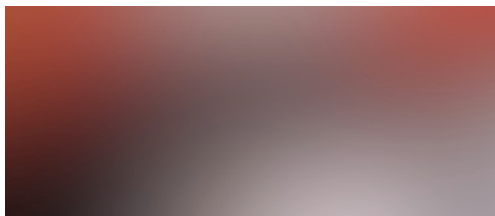
*fig. 128.18*



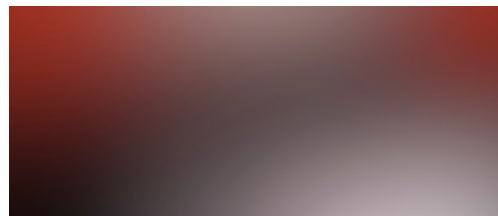
*fig. 128.19*



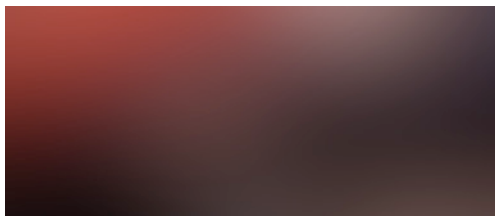
*fig. 128.20*



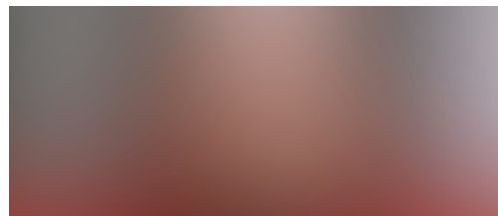
*fig. 128.21*



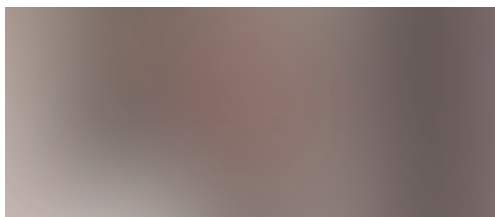
*fig. 128.22*



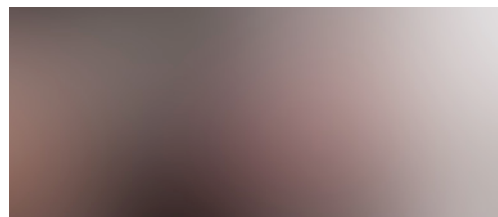
*fig. 128.23*



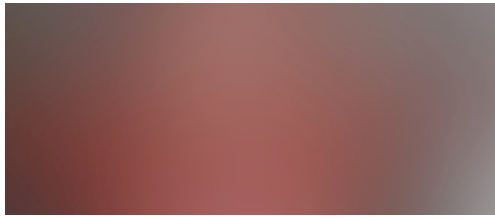
*fig. 128.24*



*fig. 128.25*



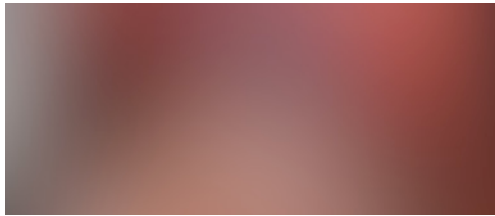
*fig. 128.26*



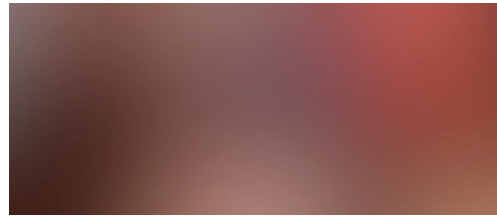
*fig. 128.27*



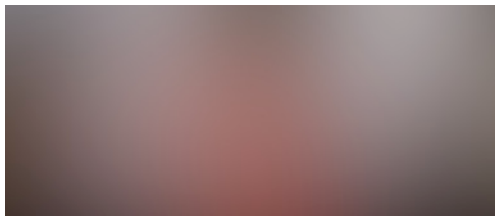
*fig. 128.28*



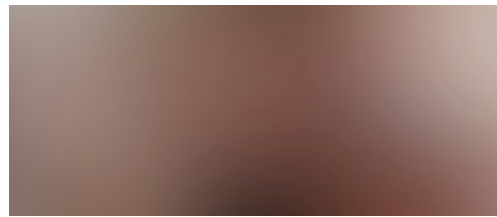
*fig. 128.29*



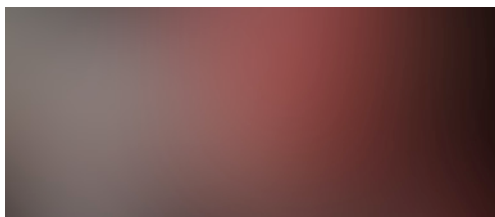
*fig. 128.30*



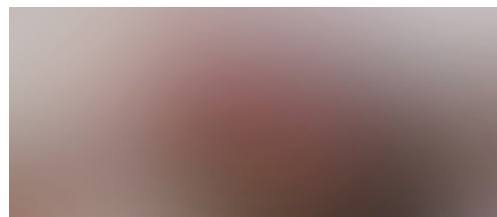
*fig. 128.31*



*fig. 128.32*



*fig. 128.33*



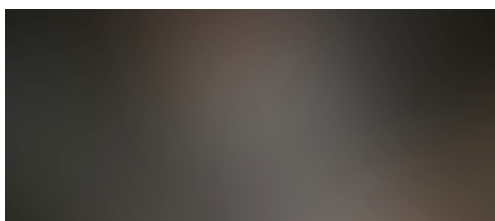
*fig. 128.34*

*fig. 128 : Le corps devient une partie du décor dans Spider-Man 2.*

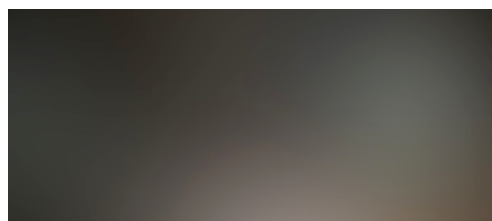
---



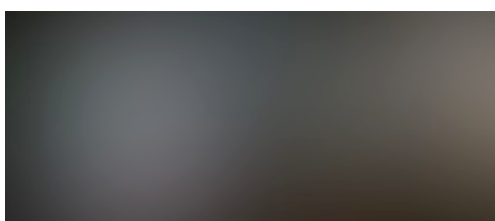
## PLANCHE 12 - LES SUPER-HÉROS ET LE RISQUE DE MORT



*fig. 145.1*



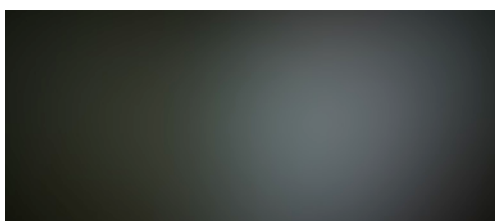
*fig. 145.2*



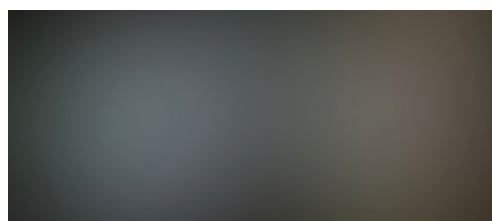
*fig. 145.3*



*fig. 145.4*



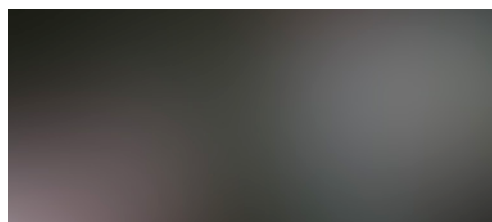
*fig. 145.5*



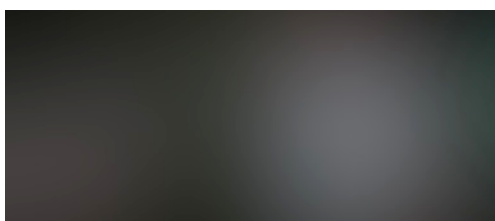
*fig. 145.6*



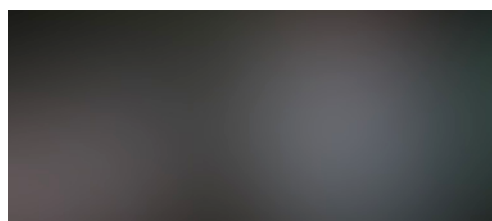
*fig. 145.7*



*fig. 145.8*



*fig. 145.9*



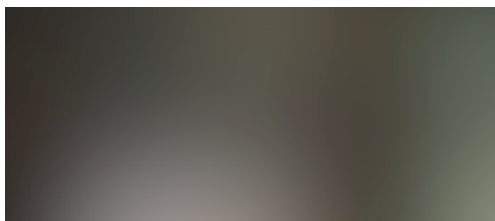
*fig. 145.10*



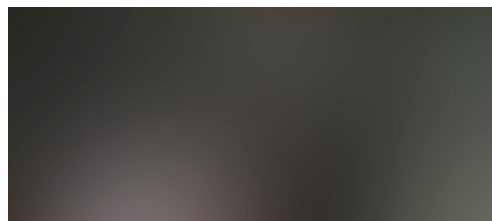
*fig. 145.11*



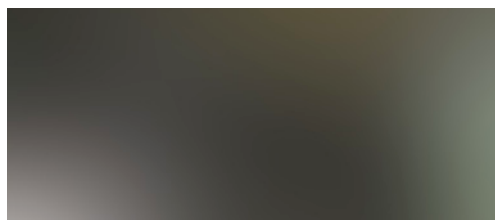
*fig. 145.12*



*fig. 145.13*



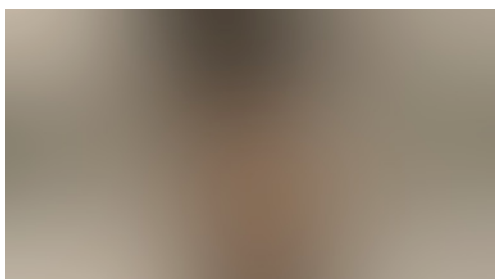
*fig. 145.14*



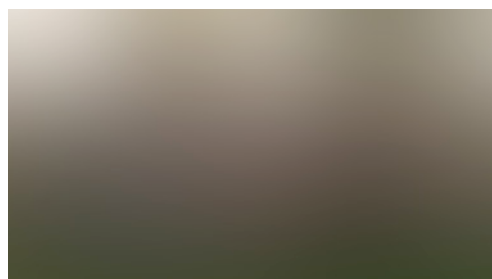
*fig. 145.15*

*fig. 145* : David Dunn est mis à l'épreuve par son fils, armé d'un revolver.

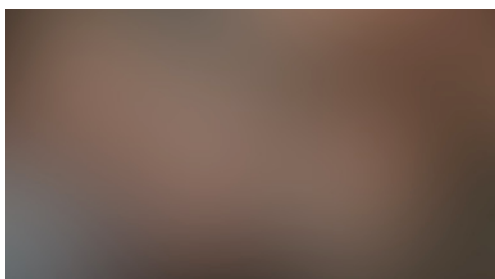
---



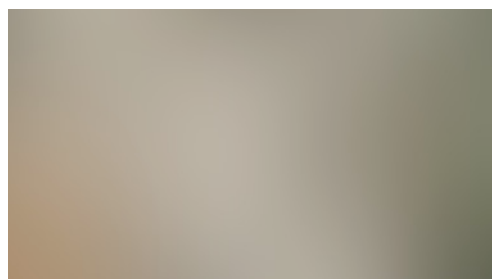
*fig. 146.1*



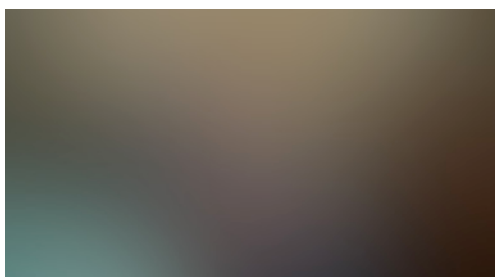
*fig. 146.2*



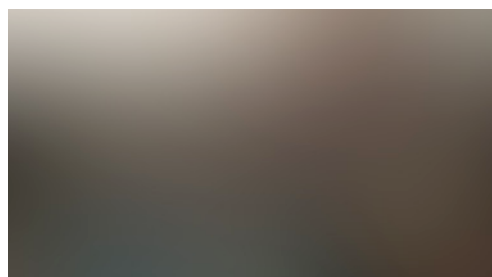
*fig. 146.3*



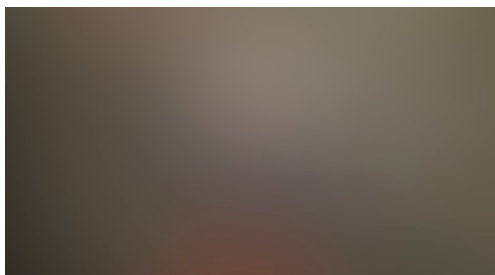
*fig. 146.4*



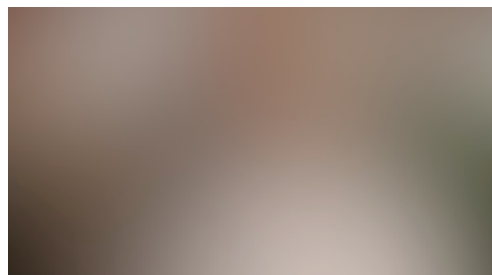
*fig. 146.5*



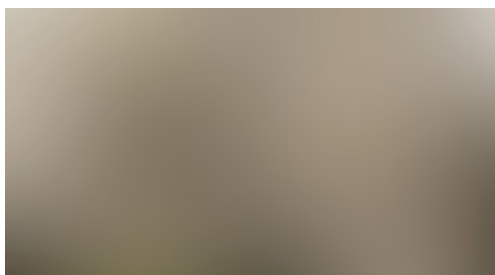
*fig. 146.6*



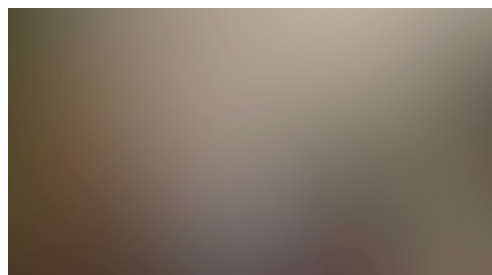
*fig. 146.7*



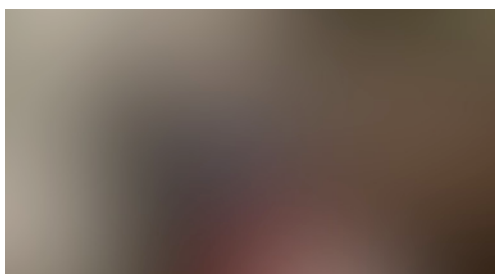
*fig. 146.8*



*fig. 146.9*



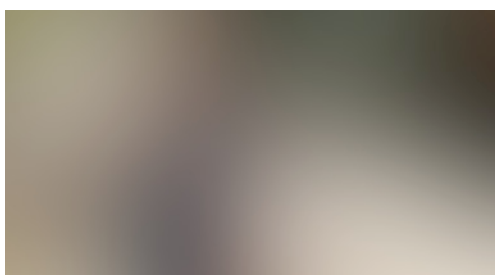
*fig. 146.10*



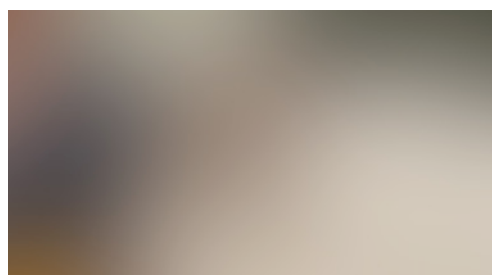
*fig. 146.11*



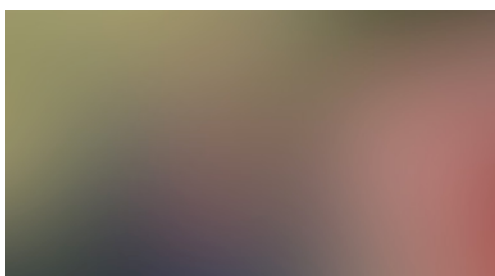
*fig. 146.12*



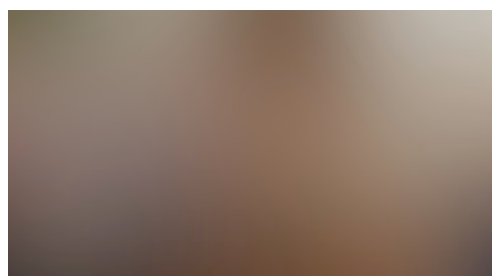
*fig. 146.13*



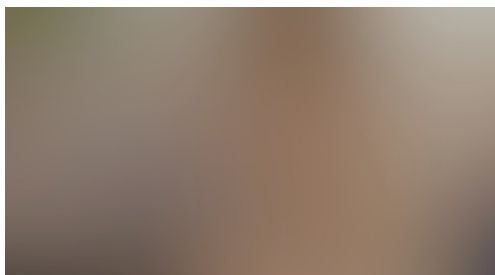
*fig. 146.14*



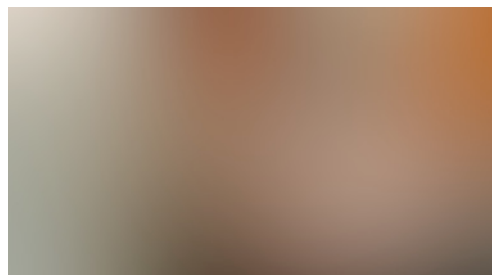
*fig. 146.15*



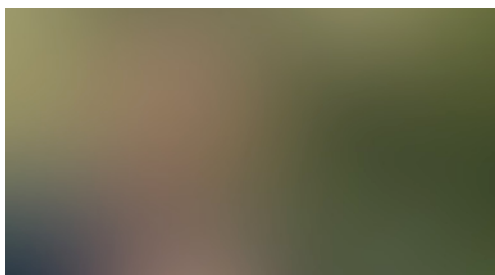
*fig. 146.16*



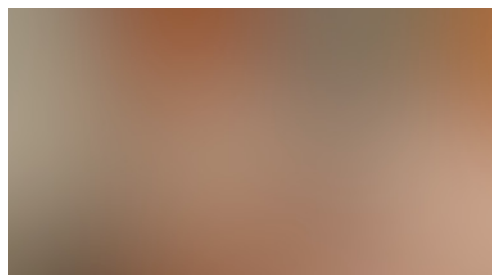
*fig. 146.17*



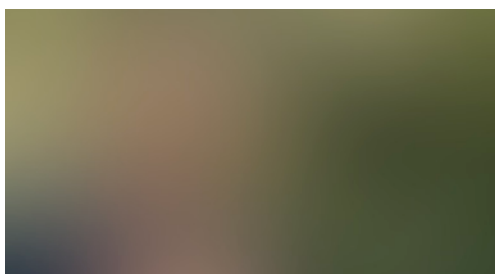
*fig. 146.18*



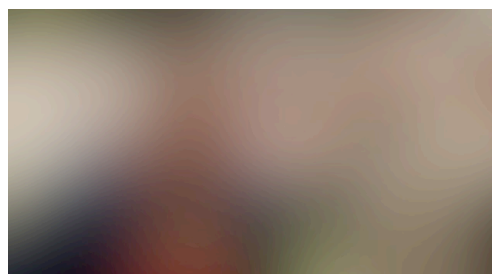
*fig. 146.19*



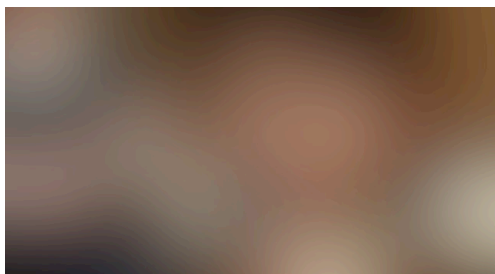
*fig. 146.20*



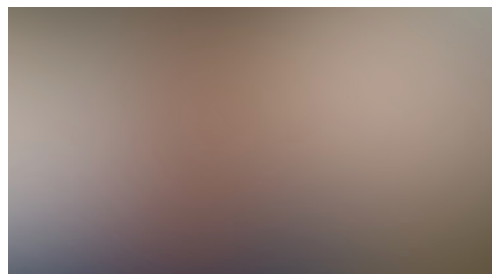
*fig. 146.21*



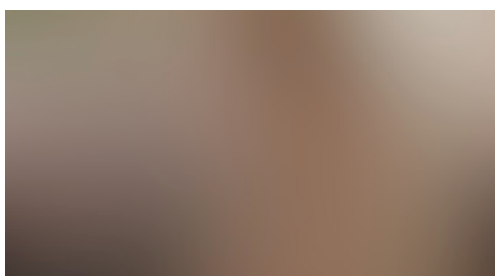
*fig. 146.22*



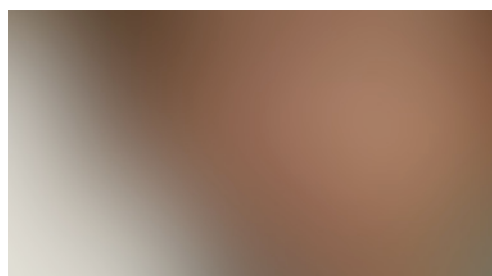
*fig. 146.23*



*fig. 146.24*



*fig. 146.25*



*fig. 146.26*

*fig. 146* : George Reeves (Ben Affleck) est placé dans une situation similaire à celle de David Dunn, d'autant plus dramatique pour lui qu'il interprète Superman à la télévision, et ne possède aucune des qualités du super-héros.

---



# INDEX

---

## 1

11 septembre 2001 (attentat), 129, 285, 496, 504,  
505, 590, 592, 613, 679

## 3

*39 Steps (The)*, 178

## 4

*48 hours*, 264

## 9

*9 1/2 Weeks*, 206

## A

*Action Comics*, 286, 478, 509, 576

*Action Jackson*, 264

*Adventures of Robin Hood (The)*, 143

Affleck, Ben, 39, 296, 302, 304, 607, 689, 698, 738

*African Queen (The)*, 260

*Air Force One*, 266, 626

*Alamo (The)*, 74, 75, 80, 661

*Alien* (franchise), 122, 151, 253, 254, 256, 670

*All That Heaven Allows*, 457

Allen, Woody, 27, 359, 360, 361, 362, 363, 366, 367,  
368, 369, 370, 374, 382, 384, 385, 389, 390, 391,  
397, 416, 439, 464, 465, 514, 636, 659, 669, 670,  
694, 696, 727

Altman, Rick, 33, 45, 129, 149

Altman, Robert, 45, 74, 213

*American Beauty*, 440, 441

*American Graffiti*, 446

*American Pie*, 396, 402, 414

*American Splendor*, 402, 670

Amiel, Vincent, 52, 155, 156, 172, 271, 366, 587, 597

Amossy, Ruth, 48, 52

*Analyze This / Analyze That*, 370

Anderegg, David, 346, 350, 351, 353, 430, 668

Anderson, Wes, 28, 31, 402, 695

*Angus*, 399

*Animal Crackers*, 370

*Annie Hall*, 368

Apatow, Judd, 368, 406, 706

*Armageddon*, 54, 55, 60, 117

*Arrested Development*, 394, 705, 723

Arroyo, José, 140, 145, 268, 269, 271

Ashcraft, Karen, 440

*Assassination of Jesse James by the Coward Robert  
Ford (The)*, 65

Astaire, Fred, 47, 528, 529, 696, 731

*Avatar*, 32, 550

## B

Bakhtin, Mikhail, 108

Bale, Christian, 648, 697, 698

Bana, Eric, 494, 502, 538, 539, 545, 546, 547, 549,  
699

*Bananas*, 369, 382, 727

*Banlieue 13*, 285

*Barfly*, 206

Barthes, Roland, 183, 197, 270

Batman, 28, 83, 171, 275, 471, 473, 475, 478, 479,  
480, 483, 485, 487, 488, 492, 494, 496, 497, 505,  
506, 507, 533, 544, 553, 557, 558, 559, 563, 566,  
567, 571, 574, 580, 586, 611, 651, 681, 696, 697,  
705

Baudrillard, Jean, 186

Bava, Mario, 492

*Beach Party*, 396

Bean, Jennifer, 141

*Beavis and Butt-Head*, 410, 705

*beefcake*, 193, 576, 580, 582, 612, 623

ou beef-cake, 240  
 Belmondo, Jean-Paul, 273, 704  
*Benchwarmers (The)*, 420, 429, 431, 445, 446  
*Ben-Hur*, 132, 137, 177  
 Benjamin, Walter, 316  
 Bergman, Ingrid, 361, 364, 685  
 Berry, Halle, 259, 701  
 Berthomieu, Pierre, 84, 127, 192, 231, 307, 308, 329, 657, 673  
 Bettelheim, Bruno, 366  
*Beverly Hills Cop*, 264, 388  
*Big Lebowski (The)*, 37, 51, 99, 100, 101, 103, 104, 106, 108, 110, 111, 113, 115, 118, 133, 644, 661, 670, 682  
*Big Sky, The*, 44  
*Big Sleep (The)*, 115, 350, 353, 364, 455, 468, 661  
 Bigelow, Kathryn, 148, 154, 274, 663  
 Bigorgne, David, 131, 197  
*Birth of a Nation (The)*, 261, 416  
 Biskind, Peter, 26, 135  
*blackface*, 393, 423, 424, 425, 427, 428, 429, 578  
*Blade*, 263, 264, 493  
 Bloom, Orlando, 144  
*Blues Brothers (The)*, 135  
 Bly, Robert, 153  
 Boatto, Sébastien, 144, 145, 146, 505, 590, 592  
 bodybuilding, 193, 194, 196, 197, 202, 212, 218, 267, 272, 379, 502, 574, 575, 576, 579, 672  
 Bogart, Humphrey, 181, 182, 350, 353, 361, 362, 455, 465  
 Bogle, Douglas, 262, 418  
 Bond, James, 33, 124, 144, 259, 344, 389, 491  
 Bondanella, Peter, 370  
*Bonfire of Vanities (The)*, 115, 161  
 Bonitzer, Pascal, 178, 184  
*Bonnie & Clyde*, 26, 142  
 Bordo, Susan, 197, 198, 200, 436, 439, 579  
 Bordwell, David, 138, 349  
 Bourget, Jean-Loup, 5, 32, 142  
 Bourton, William, 42  
*Bowery at Midnight (The)*, 518  
 Brando, Marlon, 201, 236, 237, 238, 396, 496, 510, 511, 650, 700  
*Brave One (The)*, 80

*Braveheart*, 122  
*Breakfast Club (The)*, 351, 379, 391, 395, 397, 398, 407, 409, 410, 411, 412, 416, 430, 692  
*Breaking Bad*, 518, 650, 705  
 Brenez, Nicole, 170, 195, 221, 246, 266, 267, 518  
*Bringing Up Baby*, 353, 456, 457, 517  
 Britton, Andrew, 148, 149, 655, 658  
 Bronson, 79, 97, 99, 179, 682  
 Brown, James, 426  
 Brown, Jeffrey, 238, 417, 436  
 Brynner, Yul, 93, 622  
 Buckland, Warren, 137  
*Bucktown*, 261  
*buddy movie*, 103, 128, 169, 229, 263, 264, 265, 372, 635  
 Bukatman, Scott, 428, 472, 517, 519, 522, 575, 619, 633  
*Bullitt*, 6, 142, 172, 501, 704  
 Bullock, Sandra, 297, 463, 686, 691  
*burlesque (genre)*, 74, 128, 130, 131, 145, 165, 169, 172, 175, 183, 191, 266, 288, 358, 372, 374, 376, 393, 464, 517, 518, 519, 626, 638, 667, 672  
 Burton, Tim, 281, 397, 483, 485, 492, 584, 696, 697  
 Buscemi, Steve, 101, 682  
 Buscombe, Edward, 63  
 Bush, George, 106, 109  
*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 42  
 Butler, Judith, 424, 454, 455, 704

## C

Cage, Nicolas, 102, 182, 302, 312, 317, 689  
 Callahan, 18, 23, 81, 84, 85, 86, 87, 88, 90, 92, 96, 97, 117, 652, 682, 683, 685, 688  
 Calvo, David, 579  
 Cameron, James, 230, 664, 691  
 Campbell, Joseph, 23, 33, 569, 645, 695  
*Can't Buy Me Love*, 400  
 Capra, Frank, 24  
 Captain America, 480, 482, 488, 492, 508, 517, 609, 649  
*Captain Blood*, 143  
*Carlito's Way*, 500  
 Carpenter, John, 146, 171, 247, 352, 399, 687, 692

*Carrie*, 399, 668, 688  
*Casablanca*, 361, 362, 364, 390  
*Cast Away*, 177  
*Catwoman*, 494, 651, 697  
Cavell, Stanley, 26, 363, 528, 529, 533, 588, 610  
Cawelti, John, 45, 46, 48, 81  
Cera, Michael, 406, 649, 650  
Chabon, Michael, 343, 490, 582, 612  
Chan, Jackie, 263, 264, 288, 297, 298, 314, 626  
Chaplin, Charlie, 141, 376  
*Charlie Bartlett*, 403  
*Chase (The)*, 77  
*Children of Men*, 302  
*Chisum*, 152, 281, 294  
*Christine*, 193, 350, 352, 399, 415, 452, 658, 692, 693, 721, 722  
*Chronicle*, 29, 625, 640  
Cieutat, Michel, 86, 231, 658, 673  
Cimino, Michael, 26, 206  
Clair, René, 121, 130  
Clancy, Tom, 153  
*Cliffhanger*, 148, 280  
Clift, Montgomery, 201  
Clinton, Bill, 152  
*Clockwork Orange*, 317  
Clover, Carol, 253, 406, 674  
*Cobra*, 136, 204, 205, 214, 228, 236, 272, 432, 620, 685  
*Code Mercury*, 596  
Coen, Joel, 99, 100, 102, 103, 104, 105, 107, 111, 114, 115, 659, 661, 670, 682  
Cohan, Steve, 158  
Cohl, Émile, 534  
*Collateral Damage*, 147, 204, 235  
*College*, 373, 391, 392, 393, 638, 668, 693  
Comer, Todd A., 106, 112  
*Commando*, 139, 143, 145, 147, 163, 204, 208, 210, 215, 217, 226, 227, 230, 231, 233, 235, 240, 260, 503, 575, 685, 712  
Conan the Barbarian, 204, 207, 228, 416, 685  
Connelly, Jennifer, 539, 699  
Connery, Sean, 59  
*Constantine*, 131, 541  
*Coogan's Bluff*, 50

*Cool Hand Luke*, 396  
Cooper, Gary, 47, 59, 78, 90, 167, 642, 652, 683  
*Cop Land*, 206, 685  
Coppola, Francis Ford, 58, 146, 446  
Costner, Kevin, 58, 59, 144  
Couté, Pascal, 271, 587, 597  
*Crank*, 30, 31, 247, 248, 249, 250, 547, 629, 686  
Crawford, Joan, 260  
*Criminal Minds*, 394, 723  
Cringely, Robert X., 343, 447, 448, 704  
*Crow (The)*, 80, 493  
Cruise, Tom, 117, 171, 180, 181, 182, 183, 184, 241, 242, 267, 279, 282, 302, 303, 308, 309, 317, 619, 635, 688, 689  
Crystal, Billy, 296, 370, 649, 650  
*Cuirassé Potemkine, Le*, 58  
*Curb Your Enthusiasm*, 390, 705, 707  
Curtiz, Michael, 143, 361

## D

Dahan, Yannick, 126, 231, 662, 663, 673  
Daney, Serge, 52, 156  
*Dante's Peak*, 129  
Daredevil, 480, 494, 557  
Dargis, Manola, 244  
*Dark Knight (The)*, 474, 478, 494, 574, 651, 652, 697  
*Dark Passage*, 181, 182  
*Darkman*, 493  
*Daylight*, 129, 206, 587  
DC Comics, 476, 477, 478, 480, 481, 482, 488, 489, 490, 493, 494, 495, 498, 499, 515, 553, 593, 633, 677, 697, 707  
de Bont, Jan, 169, 691  
de Cordova, Richard, 47, 660, 696  
de Kuyper, Éric, 239  
de Lauretis, Teresa, 627  
de Niro, Robert, 58, 370  
De Palma, Brian, 58, 399, 689  
de Vito, Danny, 235  
Dean, James, 201, 396, 458  
*Death Becomes Her*, 389  
*Death Race*, 204



*Death Wish*, 51, 78, 79, 80, 81, 83, 85, 86, 92, 95, 96,  
97, 98, 147, 643, 682

*Deconstructing Harry*, 366, 367

Deleuze, Gilles, 85

Delorme, Stéphane, 428

*Delta Force (The)*, 162

DeMille, Cecil B., 59, 132

*Demolition Man*, 31, 147, 206, 264, 297, 686

Depp, Johny, 144

*Dexter*, 518, 650, 706

*Die Another Day*, 259

*Die Hard*, 18, 23, 36, 48, 77, 78, 88, 122, 129, 130,  
139, 143, 145, 147, 150, 155, 156, 158, 159, 160,  
161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 171, 185,  
190, 193, 205, 213, 236, 237, 238, 242, 243, 244,  
245, 263, 265, 275, 279, 283, 284, 285, 287, 288,  
289, 290, 292, 293, 294, 296, 298, 301, 323, 345,  
372, 431, 441, 442, 443, 463, 502, 504, 599, 603,  
620, 623, 624, 626, 629, 635, 642, 643, 645, 646,  
686, 688

Diesel, Vin, 80, 194, 275, 298, 300, 620, 623, 692

*Dirty Harry*, 18, 45, 50, 51, 78, 79, 80, 81, 84, 85, 86,  
87, 88, 90, 91, 92, 95, 97, 98, 147, 264, 623, 643,  
661, 682, 704

*Disclosure*, 438

*District 9*, 624

Dole, Bob, 152

Doniphon, Tom, 48, 67, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 80, 622,  
627, 651, 684

Donner, Richard, 26, 29, 88, 135, 145, 472, 492, 687,  
700, 701

*Double Impact*, 272

*Double Trouble*, 434

Douglas, Kirk, 45, 47, 179, 201

Downey Jr., Robert, 502

Dubois, Régis, 31

*Dumb & Dumber*, 376

Duvall, Robert, 77, 683

Dyer, Richard, 35, 47, 52, 66, 69, 85, 192, 199, 419,  
424, 522

## **E**

Eastwood, Clint, 40, 45, 47, 49, 50, 65, 66, 73, 76, 81,  
84, 96, 97, 98, 99, 102, 134, 641, 662, 682, 683,  
688

Eco, Umberto, 27, 472, 474, 486, 487, 505, 506, 508,  
517, 520, 521, 587, 589

Edwards, Ethan, 46, 48, 60, 65, 239

Eglash, Ron, 418, 438

Eisenstein, Sergueï, 58

Eisner, Will, 487, 514, 639

*Elektra*, 541

Elliott, Sam, 37, 102, 105, 699

*End of Days*, 205

*Enter the Dragon*, 628

*Eraser*, 205, 215, 217, 266, 268, 500, 518, 687, 715

*Escape from L. A.*, 247, 583

*Escape from Los Angeles*, 171

Estevez, Emilio, 410, 692

*Everybody Sing*, 424

*Executive Decision*, 281, 283

*Expendables (The)*, 140, 206, 240, 241, 296, 645, 648,  
672

## **F**

*F.I.S.T.*, 209

*Face/Off*, 182

Fairbanks, Douglas, 142, 434, 435, 436, 440, 459,  
467, 576, 694

Falk, Peter, 314, 316

*Falling Down*, 37, 77, 78, 683

Fantomas (personnage), 474

*Fast Times at Ridgemont High*, 396, 397, 413, 693

*Fatal Attraction*, 438

Fauvet, Pascale, 150, 151

Favreau, Jon, 494

Feiffer, Jules, 487, 521, 632

Ferrigno, Lou, 546, 575

*Ferris Bueller's Day Off*, 403

*Fight Club*, 440, 441

Fincher, David, 440, 648

Fingerroth, 20, 471, 479, 514, 521, 632

Flanagan, Martin, 160

*Flashdance*, 273  
 Fleischer, Max, 462, 509, 510, 525, 681  
*Fly (The)*, 544, 624  
 Flynn, Errol, 47, 144  
 Fonda, Henry, 62, 100, 179  
*Forced Vengeance*, 24  
 Ford, 21, 31, 41, 47, 51, 52, 57, 67, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 103, 118, 174, 176, 177, 182, 183, 266, 274, 296, 622, 635, 650, 659, 661, 683, 684, 687, 700  
 Ford, Harrison, 174, 176, 635  
 Forest, Claude, 5, 197, 496, 498  
*Forrest Gump*, 46, 47, 52, 188, 642  
*Fort Apache*, 67, 70, 74, 662  
 Foster, Jodie, 80  
 Foucault, Michel, 127, 675  
 Frayling, Christopher, 394, 432, 433  
*Freaks and Geeks*, 354, 395, 406, 706  
*French Connection (The)*, 142, 172  
 French, Philip, 41, 44, 71  
*Friday the 13<sup>th</sup>*, 406  
*Friends*, 394, 596, 706, 723  
 Frontière, 25, 37, 39, 43, 49, 51, 66, 78, 83, 87, 102, 106, 116, 117, 143, 294, 435, 467, 630, 642  
 Frye, Northrop, 347  
*Fugitive (The)*, 183  
*Full Metal Jacket*, 48

## G

Gabilliet, Jean-Paul, 476, 479  
 Gaffez, Fabien, 130, 154  
 Gallagher, Mark, 41, 129, 178, 183, 216, 590, 627  
 Gallagher, Tad, 40, 41, 174  
 Gates, Bill, 348, 349, 446, 447, 448, 648  
*Genuine Nerd*, 343, 402, 704  
 Genuite, Jean-Marc, 505  
*Ghost Rider*, 37, 494  
*Ghostbusters*, 388, 400  
 Gibson, Mel, 95, 169, 205, 210, 218, 229, 248, 249, 250, 263, 264, 282, 319, 325, 443, 444, 596, 623, 687  
 Gilliam, Terry, 596  
 Gimello-Mesplomb, Frédéric, 149  
 Glass, Fred, 194

Glover, Danny, 169, 229, 263, 264, 687  
*Godzilla*, 495  
*Gone in Sixty Seconds*, 268  
*Gone With the Wind*, 137  
 Goodman, John, 101, 482, 682  
 Gordon-Levitt, Joseph, 651  
 Gotham City, 496, 557, 559, 585  
 Grant, 17, 18, 99, 154, 175, 178, 180, 183, 281, 353, 455, 456, 458, 459, 472, 517, 640, 677, 699  
 Green Hornet, 482, 504, 649  
 Green Lantern (The), 480, 482, 491, 609, 649  
 Green, Ian, 35  
 Greengrass, Paul, 185, 186, 684, 685  
 Griffith, D. W., 141  
 Gunning, Tom, 140

## H

*Hackers*, 348, 443, 463  
 Hackman, Gene, 172, 700  
 Haim, Corey, 398, 415, 693, 722  
 Hall, Anthony Michael, 398, 406, 407, 410, 425, 692, 695, 696  
 Hamilton, Linda, 238, 253, 256, 691  
*Hancock*, 258, 494  
 Hanks, Tom, 177  
*Happy Days*, 394, 706, 707  
 Hark, Ina Rae, 158  
*Harold*, 358, 380, 400, 405, 409, 420, 426, 430, 431, 509, 517, 634, 637, 691, 693, 694, 695, 704  
 Haver, Gianni, 542, 576, 581  
 Hawks, Howard, 44, 61, 85, 106, 176, 353  
*Hazards of Helen (The)*, 141, 252, 705  
*Heathers*, 401  
*Heaven's Gate*, 26, 135, 206  
*Hellboy*, 494  
*Hercules in New York*, 202  
*Heroes*, 395  
 Heston, Charlton, 179  
 Higgins, Scott, 138  
*high concept*, 132, 133, 134, 145, 666  
*High Noon*, 44, 77, 78, 84, 89, 90, 95, 98, 642, 683  
*High Plains Drifter*, 49, 628  
*High School Confidential!*, 395

*High Society*, 232  
 Hill Collins, Patricia, 418  
 Hitchcock, Alfred, 124, 177, 178, 636  
 Hoefer, Anthony, 115  
 Hoët, Sébastien, 520  
 Holmlund, Christine, 193  
*Honey, I Shrunk the Kids*, 388  
*Honky Tonk Freeway*, 135  
 Hopper, Dennis, 171, 691  
*Hostage*, 597  
*How to Marry a Millionaire*, 457  
*How to Stuff a Wild Bikini*, 396  
*Hudson Hawk*, 129, 161  
 Hughes, John, 28, 351, 379, 395, 398, 401, 402, 403, 404, 407, 414, 430, 466, 692, 695, 696  
 Hulk, 28, 240, 241, 273, 387, 480, 482, 493, 498, 501, 505, 507, 518, 523, 536, 537, 538, 539, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 549, 550, 551, 553, 571, 572, 573, 574, 575, 580, 581, 586, 610, 612, 681, 698, 699, 706  
 Hunt, Ethan, 180, 182, 267, 268, 270, 689, 717  
*Hustler (The)*, 396  
 Huston, 22

## I

*I Am Legend*, 264  
*I Was a Male War Bride*, 176, 454, 459  
*I'm Not There*, 118  
*In the Company of Men*, 440  
*Incredibles (The)*, 581  
*Independence Day*, 152, 292, 584, 587, 664  
*Insider (The)*, 71  
 Iron Man, 206, 480, 494, 498, 502, 504, 518, 550, 574, 593, 649  
*Iron Man 2*, 206  
*It's a Wonderful Life*, 24

## J

*Jackal (The)*, 596  
*Jackie Brown*, 261  
 Jackman, Hugh, 493, 502, 701  
 Jackson Turner, Frederick, 435

*Jason Bourne* (franchise), 30, 148, 158, 174, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 192, 258, 272, 273, 622, 628, 638, 646, 684  
*Jaws*, 27, 135, 137, 396  
*Jazz Singer (The)*, 423, 424, 693  
 Jeffords, Susan, 34, 151, 152, 193, 199, 223, 624, 625  
 Jekyll, Dr., 40, 71, 376, 378, 471, 517, 521, 534, 631, 677, 698  
 Jelinek, Elfriede, 224, 273, 621  
*Jingle All the Way*, 205, 256  
 Jobs, Steve, 448, 648  
 Joe Siegel, 514  
*Johnny Guitar*, 71  
*Johnny Guitar*, 260  
*Jolie, Angelina*, 258, 260, 692  
 Jones, Indiana, 24, 122, 143, 176, 183, 274, 279, 296, 313, 318, 329, 635, 649, 650  
 Jordan, Neil, 80  
*Judge Dredd*, 53, 54, 201, 206, 372  
 Jullier, Laurent, 5, 42, 100, 132, 133, 193, 200, 201  
*Jumper*, 619, 628  
*Junior*, 205, 233, 235, 373, 374, 375, 376, 518, 696

## K

K. Dick, Philip, 186, 688, 689, 691  
 Kac-Vergne, Marianne, 152  
 Kane, Bob, 90, 91, 92, 360, 478, 482, 483, 485, 558, 563, 606, 683, 696, 697  
*Karate Kid (The)*, 398  
 Kazan, Elia, 236  
 Kazecki, Jakub, 103, 104, 107  
 Keaton, Buster, 169, 364, 366, 391, 393, 671, 693, 694, 697  
 Kelly, Grace, 77, 167, 683  
 Kendall, Lori, 351, 353, 420, 421, 446  
 Kent, Clark, 27, 269, 352, 382, 383, 439, 460, 461, 475, 485, 506, 509, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 519, 520, 521, 522, 523, 525, 526, 527, 529, 531, 532, 541, 552, 553, 557, 558, 573, 585, 589, 610, 631, 632, 633, 634, 638, 639, 640, 679, 700, 722, 728  
*Kick Ass*, 494  
*Kick-Ass*, 29, 497, 504, 581, 593, 640

*Kill Bill*, 80, 151, 256, 257, 345, 520  
*Killer Nerd*, 399, 401  
*Killers (The)*, 127  
*Kindergarten Cop*, 205, 256  
*King Kong*, 417, 546, 549  
*Kiss the Blood Off My Hands*, 201  
*Knocked Up*, 368  
Koepp, David, 500, 689  
Kotcheff, Ted, 45, 145, 146, 687  
Kracauer, Siegfried, 178, 219  
Král, Petr, 130, 518  
kryptonite, 326, 512, 530, 601, 614  
Kubrick, Stanley, 317

## L

*La Fureur du Dragon*, 346  
LaBeouf, Shia, 195, 296, 650  
*Lady in the Water*, 319, 320, 322, 323, 324, 327, 328, 595, 596  
*Lamb (The)*, 434  
*Last Action Hero*, 77, 205, 206, 231, 518  
*Last Boy Scout (The)*, 161  
*Last of the Mohicans (The)*, 122  
*Lawrence of Arabia*, 137  
Lecter, 21  
Lee Curtis, Jamie, 272  
Lee Jones, Tommy, 175, 687, 697  
Lee, Bruce, 208, 297, 346  
Leone, Sergio, 40, 49, 50, 84, 659  
Leterrier, Louis, 493, 538, 539, 540, 543, 546, 548, 549, 550, 551, 571, 691, 692, 699  
*Lethal Weapon*, 18, 77, 88, 95, 103, 145, 147, 150, 156, 169, 218, 229, 244, 263, 264, 297, 635, 687  
Lethem, Jonathan, 491  
Leutrat, Jean-Louis, 57, 109, 130, 293, 643  
Leveratto, Marc, 194, 200, 201  
Lewis, Jerry, 27, 346, 350, 358, 359, 365, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 376, 377, 378, 379, 382, 383, 385, 387, 388, 389, 390, 391, 393, 397, 415, 451, 464, 472, 514, 669, 694, 696  
Li, Jet, 206  
Liandrat-Guigues, Suzanne, 57, 109, 130, 293

Lichtenfeld, Éric, 140, 145, 162, 207, 214, 227, 308, 502, 626  
*Life Aquatic (A)*, 402  
Lindsay, Vachel, 141  
*Lock Up*, 204, 209  
*Lone Wolf McQuade*, 24, 147, 219  
*Long Kiss Goodnight (The)*, 184, 256, 261, 345  
*Lord of the Rings (The)*, 151, 541  
*Lords of Flatbush (The)*, 204  
*Lost*, 17, 139, 142, 308, 394, 680, 706, 723  
*Lucas*, 135, 136, 141, 390, 398, 413, 415, 416, 446, 693, 699, 722  
Lugosi, 518  
Lundgren, Dolph, 206, 240, 620  
Lyon-Caen, Gilles, 601

## M

MacGuffin, 124, 143  
*Maciste contre le cyclope*, 197  
*Maciste contre Zorro*, 197  
*Madame Doubtfire*, 454  
*Magnificent Seven (The)*, 53, 66  
*Magnum Force*, 79, 81, 83, 91, 683  
Maguire, Tobey, 502, 503, 545, 572, 573, 583, 649, 699  
*Man Apart (A)*, 80  
*Man from Laramie (The)*, 46, 80  
*Man in the Iron Mask (The)*, 144  
*Man Who Shot Liberty Valance (The)*, 48, 51, 67, 69, 74, 80, 117, 622, 631, 642, 662, 683  
*Man's Genesis (The)*, 141  
*Manhattan*, 359, 384, 559  
*Manhattan Murder Mystery*, 369  
Mann, Anthony, 46, 73  
Marker, Chris, 596  
Marlowe, 18, 20, 102, 115, 313, 472  
*Mars Attacks!*, 281, 389, 583, 584, 587  
Marsh, Margaret, 439  
Martin, Dean, 106, 369, 370, 372, 373, 374, 383, 384, 388, 415, 465, 696  
Martin, Paul, 108

Marvel, 478, 480, 481, 482, 483, 489, 490, 492, 493,  
 495, 498, 499, 507, 553, 580, 583, 593, 677, 678,  
 680, 698, 699, 701  
*mascarade*, 368, 424, 431, 454, 458, 459, 523, 525,  
 530, 553, 638  
*Mask (The)*, 423, 427, 428, 429, 431, 493, 631  
*Matrix*, 37, 133, 171, 173, 174, 185, 186, 189, 190,  
 192, 230, 235, 250, 270, 272, 443, 444, 467, 622,  
 640, 643, 685, 688, 710  
*Max Payne*, 198  
 McClane, 18, 23, 36, 77, 78, 128, 130, 133, 143, 144,  
 156, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166,  
 167, 168, 171, 192, 242, 243, 244, 245, 247, 257,  
 277, 279, 282, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 291,  
 292, 293, 294, 296, 297, 300, 475, 504, 623, 625,  
 626, 634, 638, 640, 642, 643, 645, 646, 648, 686  
 McCrea, Joel, 62, 684  
 McDaniel, Hattie, 418  
 McDonald, Paul, 123, 200  
 McDormand, Frances, 493  
 McTiernan, John, 122, 145, 146, 160, 205, 212, 664,  
 686, 690  
*Meet the Spartans*, 494  
*Men In Black*, 103, 264  
*Metropolis*, 432, 496, 511, 516, 527, 531, 557, 559,  
 585, 611  
 Metz, Christian, 198  
 Meyer, Michaël, 576  
 Meyer, Michel, 542, 581, 704  
*Midnight Cowboy*, 42, 78  
*Midsummer Night Sex's Comedy (A)*, 366  
*Mighty Morphing Power Rangers*, 493  
 Miller, Frank, 90, 139, 474, 475, 478, 481, 483, 488,  
 680  
*Minority Report*, 148, 174, 301, 302, 303, 305, 307,  
 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317,  
 318, 321, 324, 325, 326, 333, 630, 667, 688  
*Missing in Action*, 110, 146  
*Mission Kashmir*, 642  
 Mitry, Jean, 39  
 Moine, Raphaëlle, 252, 259, 260  
*Molly Coddle (The)*, 434  
*Monkey Business*, 456, 457, 459, 468  
*Moonlighting*, 160, 161, 706

Moore, Demi, 256, 671  
 Moranis, Rick, 388, 400  
 Morin-Ulmann, David, 84, 86, 121  
 Morricone, Ennio, 49  
*Mr. and Mrs. Smith*, 631  
 Mulvey, 20, 34, 198, 199, 216, 306, 363, 622, 627  
 Murphy, Eddie, 264  
 Murray, Bill, 400, 658, 675, 695  
*musculinité*, 193, 258, 259  
*My Darling Clementine*, 21, 71, 100  
*My Name is Earl*, 395, 706, 723  
*My Science Project*, 451, 453  
*My Super Ex-Girlfriend*, 494  
*Mystery Men*, 494

## N

Nacache, Jacqueline, 5, 175, 183  
*Napoleon Dynamite*, 403, 405, 406, 429, 466, 694  
*National Lampoon's Animal House*, 446  
*National Treasure*, 140  
 Neale, Steve, 122, 145, 199  
 Neeson, Liam, 493, 682, 697  
*Net (The)*, 348, 463  
*Never Been Kissed*, 399  
*New Guy (The)*, 404, 420, 426, 429, 449  
*Next*, 301, 302, 305, 307, 308, 311, 312, 314, 315,  
 316, 317, 327, 329, 333, 400, 630, 689, 707  
 Nixon, Richard, 152  
 Nolan, Christopher, 483, 494, 498, 507, 697, 698  
 Nolte, Nick, 264, 699  
 Norris, Chuck, 24, 30, 137, 147, 148, 160, 219, 227,  
 281, 284, 297, 667  
*North by Northwest*, 177, 183, 184, 185, 189, 458  
 Norton, Edward, 440, 493, 502, 539, 546, 549, 699  
*Now, Voyager*, 457, 522, 636  
 Nugent, Ted, 346  
*Nutty Professor (The) [les deux versions]*, 354, 358,  
 369, 376, 377, 379, 380, 382, 383, 384, 385, 386,  
 387, 388, 405, 451, 465, 634, 694

## O

*O Brother Where Art Thou?*, 102

O'Day, Marc, 259, 627

*Office*, 394, 706, 723

*Office Space*, 440, 441

*Once Upon a Time in the West*, 179

*Oscar*, 60, 205, 696

*Over the Top*, 209

## P

*Pacifier (The)*, 623

*Pale Rider*, 73, 281

Parks, Rita, 40, 71

*Passenger 57*, 263, 264

*Paycheck*, 171, 174, 301, 302, 304, 307, 308, 310, 311,

313, 315, 316, 318, 321, 325, 630, 689

Peck, Gregory, 47

Peckinpah, Sam, 26, 50, 51, 61, 63, 71, 76, 253, 684

*Pee-Wee's Big Adventure*, 397

*Peggy Sue Got Married*, 446

Penn, Arthur, 26, 77, 693, 699, 701

péplum, 33, 44, 93, 119, 128, 131, 132, 197, 228, 545,

641, 664, 665

*Perfect*, 272

*Perils of Pauline (The)*, 252, 705

Petersen, Wolfgang, 266

*Peur sur la ville*, 273

*Philadelphia*, 245, 345

*Pink Cadillac*, 96

*Pirates of the Caribbean*, 140, 142, 144

*Play It Again, Sam*, 359, 361, 362, 366, 367, 369, 374,

439, 630, 694

*Play Misty for Me*, 49

*Player (The)*, 213, 694

Plissken, Snake, 171, 247, 687

*Point Break*, 122, 148, 274

Polan, Dana, 518

*Porky's*, 396, 397, 398, 414, 722

Potter, Harry, 33, 151, 354

Power, Tyrone, 47

*Predator*, 147, 160, 162, 176, 204, 211, 212, 229, 262,

263, 264, 307, 319, 620, 690

Pumphrey, Martin, 525

*Pumping Iron*, 193, 194, 202, 204, 207, 238, 704

*Punisher (The)*, 80, 481, 493

Purse, Lisa, 541, 545, 549

## R

Radloff, Toby, 343, 402

*Raid (The)*, 140

*Raiders of the Lost Ark*, 142, 308

Raimi, Sam, 29, 493, 554, 559, 584, 649, 681, 699

*Raising Arizona*, 102

Rambo

*First Blood*, 45, 143, 145, 146, 151, 160, 162, 171,

174, 205, 207, 212, 213, 215, 223, 228, 229,

235, 237, 242, 245, 247, 345, 432, 441, 442,

503, 575, 620, 623, 625, 643, 687, 690, 713

*Rambo*, 17, 110, 113, 117, 122, 127, 128, 143, 146,

147, 150, 151, 152, 153, 159, 160, 162, 163,

164, 166, 168, 174, 176, 193, 199, 204, 206,

207, 208, 210, 212, 213, 214, 215, 216, 217,

218, 219, 220, 221, 223, 228, 229, 230, 235,

237, 238, 240, 242, 245, 247, 256, 257, 260,

275, 276, 280, 283, 284, 285, 289, 297, 307,

318, 345, 416, 442, 443, 453, 463, 502, 503,

504, 570, 573, 574, 575, 578, 581, 612, 617,

619, 620, 623, 625, 626, 638, 642, 643, 644,

645, 646, 648, 663, 687, 690, 713

*rape-and-revenge*, 253

*Raw Deal*, 145, 204, 208, 212, 221, 226, 236, 690

Ray, Nicholas, 260

Reagan, Ronald, 26, 99, 148, 149, 150, 151, 152, 153,

193, 211, 459, 656, 658, 661, 662, 663, 664, 665,

667, 673, 674, 675

reaganien, 44, 99, 107, 110, 117, 148, 149, 150,

151, 152, 153, 157, 252, 343, 399, 408, 503,

667

*Rebel Without a Cause*, 395, 410

*Red Heat*, 150, 171, 208, 209, 222, 223, 226, 227, 235

*Red River*, 48, 49, 61, 179

*Red Sonja*, 204

Redford, Robert, 510, 516

Reeve, Christopher, 29, 502, 511, 513, 516, 517, 573,

608, 610, 635, 647, 700

Reeves, Keanu, 170, 171, 186, 194, 205, 218, 225,

236, 237, 242, 688, 691

Renegar, Valerie, 108

Reno, Jean, 267, 635, 689  
*Resident Evil*, 184  
 Revault d'Allones, Fabrice, 165  
*Revenge of the Nerds*, 351, 398, 400, 401, 409, 413,  
 414, 415, 416, 420, 421, 425, 429, 430, 445, 447,  
 466, 694, 695, 707, 725  
 Rickman, Alan, 159, 294, 686  
*Ride the High Country*, 51, 61, 62, 64, 66, 76, 111, 292,  
 642, 644, 647, 684  
*Rio Bravo*, 44, 48, 53, 106  
 Rivière, Joan, 455  
*Road House*, 36, 37, 125  
*RoboCop*, 24, 37, 55, 56, 60, 159, 184, 623, 625, 642,  
 647, 684  
 Rock, Chris, 425  
*Rocketeer (The)*, 493  
 Rocky, 137, 151, 153, 179, 204, 206, 207, 208, 209,  
 284, 504, 663, 667  
 Rogin, Michael, 421, 422, 424, 425, 528  
*Romancing the Stone*, 142  
 Romao, Tico, 155, 172  
*Romy and Michele*, 400, 446, 448, 695  
 Roosevelt, Teddy, 434  
 Rourke, Mickey, 206  
*Royal Tenenbaums (The)*, 402  
*Rush Hour*, 160, 263, 264, 265, 635, 660  
*Rushmore*, 28, 184, 402, 403, 405, 431, 452, 453, 695,  
 722  
 Russell, Kurt, 71, 144, 229, 247, 268, 281, 687

## S

*Samson and Dalilah*, 197  
 Sandow, Eugene, 200, 576  
*Saving Private Ryan*, 122, 665  
 Savran, David, 189  
*Scaramouche*, 143  
*Scary Movie*, 494  
 Schatz, Thomas, 43, 79, 137, 138  
 Schefer, Jean-Louis, 165, 195  
 Schumacher, Joel, 77, 275, 483, 485, 492, 544, 683,  
 697  
 Schuster, Joe, 509, 514, 552, 700

Schwarzenegger, 17, 30, 95, 99, 126, 147, 152, 157,  
 158, 160, 163, 164, 179, 184, 193, 194, 201, 202,  
 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 215,  
 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229,  
 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 238, 240, 242,  
 243, 245, 256, 257, 263, 266, 273, 276, 280, 307,  
 439, 472, 502, 518, 575, 579, 619, 620, 621, 623,  
 645, 673, 674, 685, 687, 690, 691, 697, 712, 715  
 Scorsese, Martin, 26, 58, 79, 146  
 Scott, Randolph, 62, 63, 684  
 Scott, Ridley, 144, 253, 545  
 Scott, Tony, 117  
*Scream*, 406  
 Seagal, Steven, 30, 137, 148, 209, 281, 297  
*Searchers (The)*, 49, 53, 57, 60, 179, 661  
 Senghor, Léopold, 417  
 Seuss, Dr., 346  
*Shaft*, 261  
*Shane*, 84, 687  
*Shanghai Noon*, 642  
 Shary, Timothy, 347, 394, 395, 396, 412, 413  
*She's All That*, 401  
 Sheen, Charlie, 274  
 Shone, Tom, 135, 137, 208  
*Shooter*, 198  
*Shoulder Arms*, 141  
 Shyamalan, M. Night, 28, 30, 301, 316, 318, 319, 320,  
 321, 322, 323, 325, 326, 327, 328, 329, 331, 332,  
 508, 595, 596, 597, 598, 601, 602, 604, 606, 613,  
 614, 640, 668, 700  
*sidekick*, 53, 245, 269, 286, 292, 372, 452, 479, 649  
 Siegel, Don, 39, 50, 51, 78, 84, 87, 91, 478, 480, 490,  
 509, 515, 516, 552, 682, 700  
*Silverado*, 58  
 Singer, Bryan, 306, 520, 700, 701  
 Sirk, Douglas, 457  
*Sixteen Candles*, 391, 395, 397, 400, 414, 695  
*Sixth Day (The)*, 147, 174, 205, 221, 235, 280, 518  
*Sixth Sense (The)*, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 326,  
 327, 330, 595, 596, 667  
 Skywalker, Luke, 23, 33  
*Smallville*, 475, 531, 571, 707  
 Smith, Will, 264, 584  
*Snake Eyes*, 500

Snipes, Wesley, 263, 264, 493, 686

Sobchack, Thomas, 20, 22, 23, 144

Sobchack, Vivian, 154

Sobchak, Vivian, 535, 536

*Social Network (The)*, 648

Solo, Han, 33, 176

*Some Like It Hot*, 454

Sontag, Susan, 366

*Space Cowboys*, 45

Spade, 20, 22, 23, 104, 509

Spawn, 481, 493

*Specials (The)*, 494

*Speed*, 143, 157, 169, 170, 171, 173, 185, 236, 237,  
247, 251, 619, 691

*Spider-Man*, 23, 28, 29, 83, 129, 273, 287, 387, 401,  
406, 423, 428, 429, 431, 432, 457, 459, 472, 480,  
481, 482, 483, 489, 493, 495, 496, 497, 498, 499,  
500, 502, 503, 506, 507, 521, 524, 532, 533, 534,  
536, 545, 550, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560,  
562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 571, 573, 576,  
578, 580, 581, 583, 585, 586, 588, 589, 590, 593,  
600, 604, 605, 609, 611, 612, 613, 619, 623, 625,  
626, 628, 636, 638, 639, 640, 649, 650, 679, 680,  
681, 699, 722, 734

Spielberg, Steven, 27, 134, 135, 136, 137, 141, 142,  
149, 301, 305, 307, 308, 313, 316, 325, 329, 659,  
665, 688, 706

*Square Pegs*, 354, 395, 707, 721

*Stage Coach*, 48

Stallone, Sylvester, 30, 53, 126, 128, 129, 147, 153,  
160, 163, 179, 194, 201, 202, 204, 205, 206, 207,  
208, 209, 210, 212, 214, 215, 220, 221, 223, 227,  
228, 229, 231, 232, 235, 236, 237, 238, 239, 240,  
241, 242, 243, 272, 273, 276, 279, 280, 281, 289,  
296, 297, 307, 432, 439, 502, 503, 575, 619, 620,  
624, 645, 648, 672, 685, 686, 687, 690, 713

*Star Wars*, 23, 33, 135, 149, 396, 489, 665

Statham, Jason, 144, 206, 247, 248, 282, 288, 289,  
296, 298, 314, 547, 626, 648, 686, 691, 692

*Stay Hungry*, 202, 204

*Staying Alive*, 273

Stewart, James, 47, 67, 68, 458, 684

Stiller, Ben, 379

Stoddard, Ransom, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 117,  
684

*Stooge (The)*, 370, 372

*Stop! Or My Mom Will Shoot!*, 205

*Straight Shooting*, 41

*Strangers on a Train*, 636

*Straw Dogs*, 253

*Streetcar Named Desire (A)*, 236

Studlar, Gaylyn, 434, 435, 437

Sturges, John, 66, 220

*Super Fly*, 261

*Superbad*, 406, 414, 722

*Supergirl*, 479, 487, 489, 492, 510

*Superhero Movie*, 494, 563

*Superman*, 20, 26, 27, 28, 30, 36, 135, 269, 270, 272,  
286, 287, 289, 333, 343, 367, 382, 406, 424, 439,  
458, 459, 460, 461, 462, 463, 468, 471, 472, 473,  
474, 475, 478, 479, 480, 482, 483, 486, 487, 489,  
490, 491, 492, 495, 496, 502, 503, 504, 505, 506,  
507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516,  
517, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527,  
528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 536, 541, 542,  
552, 553, 554, 557, 558, 559, 561, 566, 567, 571,  
573, 576, 580, 585, 586, 587, 588, 589, 592, 593,  
597, 601, 603, 605, 607, 609, 610, 611, 630, 631,  
632, 633, 634, 635, 638, 639, 648, 669, 679, 680,  
681, 699, 700, 704, 706, 722, 728, 738

*Superman Returns*, 29, 406, 592, 606, 700

*swashbuckler*, 143

## T

*Take the Money and Run*, 359, 360, 362, 364, 367, 369

*Tango & Cash*, 103, 207, 211, 229, 232, 289, 346

Tarantino, Quentin, 80, 151, 261, 348, 349

Tarzan, 33, 137, 474, 475, 509, 667

Tasker, Yvonne, 31, 34, 35, 36, 80, 140, 146, 149, 152,  
154, 193, 194, 198, 199, 200, 209, 236, 258, 259,  
260, 262, 265, 439, 570

*Taxi Driver*, 26, 79, 86, 146

*Teen-Age Crime Wave*, 395

*Teenage Mutant Ninja Turtles*, 432, 707

*Ten Commandments (The)*, 131, 132

*Terminal Velocity*, 148, 274, 276



*Terminator*, 122, 146, 147, 152, 171, 183, 204, 206,  
 207, 208, 209, 213, 221, 223, 224, 225, 227, 228,  
 229, 238, 249, 253, 254, 255, 256, 276, 296, 443,  
 518, 535, 620, 645, 646, 648, 691  
*Terminator Salvation*, 206, 645  
 Tesson, Charles, 288, 325, 601, 651  
*That's My Boy*, 350, 372, 373, 374, 376, 377, 379, 383,  
 414  
*The Big Bang Theory*, 395, 705, 723  
*The Big Sky*, 85  
*The Dead Pool*, 79, 85, 682  
*The Fastest Gun Alive*, 71  
*The Fugitive*, 30, 148, 157, 174, 176, 177, 182, 183,  
 266, 280, 628, 635, 687  
*The Long Goodbye*, 202  
*The Man Who Wasn't There*, 102  
*The Purple Rose of Cairo*, 362, 366  
*The Rock* (film), 209, 236, 283, 318, 620  
*The Spirit*, 139, 680  
*The Wild Bunch*, 26, 50, 71  
*There's Something About Mary*, 379  
 Theweleit, Klaus, 436, 439  
 Thoret, Jean-Baptiste, 93  
 Thornton, Billy Bob, 102  
*Three Musketeers (The)*, 144  
 Thurman, Uma, 151, 689, 697  
 Todorov, Tzvetan, 595  
 Tomasovic, Dick, 387, 391, 500  
*Tombstone*, 102  
*Tomorrow Never Dies*, 259  
*Tootsie*, 454  
*Top Gun*, 117  
*Total Recall*, 122, 159, 184, 190, 205, 221, 233, 234,  
 302, 518, 691  
*Towering Inferno (The)*, 128  
*Transporter (The)*, 282, 283, 284, 286, 288, 298, 626,  
 629, 691, 692  
*Transporter 2*, 282, 286, 288, 298, 692  
 Travolta, John, 182, 272  
*True Lies*, 150, 201, 235, 256, 500  
 Tucker, Chris, 264  
 Tudor, 21  
*Twelve Monkeys*, 596  
*Twins*, 205, 207, 221, 235, 518

*Twister*, 129, 308, 318, 587

## U

*Ugly Betty*, 394, 707, 723  
*Ultraviolet*, 256  
 Ulysse, 22, 23  
*Unbreakable*, 28, 301, 318, 319, 320, 323, 326, 329,  
 330, 333, 491, 497, 507, 593, 595, 596, 597, 598,  
 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 608, 613,  
 631, 640, 651, 700, 720  
*Uncommon Valor*, 146  
*Unforgiven*, 53, 66, 126, 646  
 Ungaro, Jean, 475  
*Untouchables, The*, 58, 59, 60, 117

## V

Valmary, Hélène, 284, 501, 502, 504, 569, 573  
 Van Damme, Jean-Claude, 30, 137, 148, 209, 272, 284,  
 297  
 Van Sant, Gus, 402  
 Vancheri, Luc, 172  
*Varsity Blues*, 401  
 Verhoeven, Paul, 55, 184, 233, 684, 691  
 Vernet, Marc, 47  
 Verneuil, Henri, 273  
*Victim*, 345  
 Vietnam (guerre), 26, 101, 110, 146, 147, 149, 158,  
 213, 277, 443, 446, 452, 570, 631, 658  
 vigilante, 30, 79, 80, 83, 84, 85, 86, 87, 89, 92, 93, 95,  
 96, 97, 98, 99, 117, 123, 145, 167, 631  
*Village (The)*, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326,  
 327, 331, 384, 424, 595, 596, 688  
 Viviani, Christian, 5, 40, 41, 47, 51, 61, 62, 65  
 Voight, Jon, 184, 689  
*Volcano*, 129, 292

## W

Wachowski, Andy et Lana, 186, 688  
 Walsh, Raoul, 121  
 Wandtke, Terrence, 473, 481

*Wanted*, 30, 171, 247, 248, 249, 250, 251, 271, 443,  
 444, 547, 629, 640, 692  
*War of the Worlds*, 129, 308  
*Warlock*, 179  
 Warshow, Robert, 39, 42, 80, 81, 84, 86  
 Wartenberg, Thomas, 417  
*Watchmen (The)*, 139, 494, 680  
 Wayne, John, 36, 47, 48, 49, 61, 62, 67, 68, 75, 76, 77,  
 99, 105, 150, 153, 166, 167, 168, 179, 220, 239,  
 294, 638, 647, 661, 662, 684  
 Weathers, Carl, 211, 262, 263, 264, 690  
 Weaver, Sigourney, 253  
*Welcome to the Dollhouse*, 401, 408, 722  
 Wertham, Frederic, 479, 677  
*West of the Divide*, 61  
*Westworld*, 93, 622  
*What Just Happened*, 161  
*Whatever Works*, 359  
*Whole Nine Yards (The)*, 596  
 Wiegman, Robyn, 418  
*Wild One (The)*, 395, 650  
 Williams, Linda, 34, 256, 260  
 Williams, Rachel, 133, 145  
 Willis, Bruce, 29, 30, 54, 115, 129, 155, 158, 160, 161,  
 164, 168, 193, 205, 210, 218, 236, 237, 238, 240,  
 242, 244, 256, 277, 279, 282, 296, 298, 319, 320,  
 323, 389, 502, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600,  
 601, 603, 605, 619, 624, 640, 686, 700

Wolverine, 29, 482, 493, 501, 571, 576, 578, 580, 581,  
 583, 586, 612, 628, 701  
 Wonder Woman, 480, 482  
 Woo, John, 182, 297, 301, 689  
 Wood, Robin, 26, 52, 149  
 Wright, Bradford W., 476, 509  
 Wright, Will, 45, 72, 84, 86, 295  
 Wyatt, Justin, 133, 134

## X

X-Men, 28, 29, 183, 184, 306, 482, 493, 497, 498, 502,  
 505, 571, 576, 578, 580, 585, 590, 592, 604, 605,  
 625, 626, 639, 701  
 xXx, 148, 275, 300, 307, 692

## Y

*yamakasi*, 285, 297  
 Yeoh, Michelle, 259

## Z

*Zelig*, 359, 360, 361, 364, 365, 366, 367, 391, 670,  
 696  
 Zemeckis, Robert, 46, 142, 177  
*Zoom*, 494  
 Zorro (personnage), 474  
 Zuckerberg, Mark, 349, 721

# TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION .....	16
I. WESTERN : LE HEROS EN HERITAGE .....	38
1. INTRODUCTION : D'UN HEROS A L'AUTRE .....	38
2. UN HERITAGE HEROÏQUE TRANSGENRE .....	50
2.1 L'image citée : l'évocation par la vignette .....	50
2.2 Le récit cité : l'action de western comme modèle héroïque .....	56
3. LA FIGURE DE L'HERITAGE DANS LES WESTERNS .....	59
3.1. La transmission générationnelle et le héros vieillissant .....	60
3.2. La transmission symbolique, d'Est en Ouest .....	65
4. DES <i>WESTERNERS</i> URBAINS: LE CAS DES VIGILANTES .....	76
4.1. Le vigilante à l'origine du héros d'action .....	78
4.2 Une double origine du vigilante .....	83
4.3 <i>Dirty Harry</i> : le legs comme dette .....	86
4.4 <i>Death Wish</i> : une fiction faite action .....	91
5. HOMMES DE L'OUEST : LE DILEMME DU HEROS ET DU SPECTACLE .....	97
5.1 Les années 80-90 : une difficulté théorique .....	97
5.2 <i>The Big Lebowski</i> : croisements génériques .....	99
5.3 <i>The Dude</i> , figure en déconstruction .....	104
5.4 L'héroïsme par l'extrême, entre Walter et <i>The Dude</i> .....	108
CONCLUSIONS : HERITAGES ET PERSONA HEROÏQUE .....	115
II. DES HEROS D'ACTIONERS A L'HEROÏSME VOYANT .....	120
1. INTRODUCTION : ACTION, ACTION ET...ACTION ? .....	120
1.1 Action : une formulation de l'exploit dans l'espace .....	123
1.2 Limites du genre et constitution du corpus .....	125
1.3 L'économie et la forme du film d'Action : film-concert, <i>high concept</i> et blockbuster .....	131
1.4 Une tentative de définition par l'origine .....	139
1.5 L'Action comme expression d'une époque : le problème théorique des "années Reagan" .....	147
2. DES HEROS EN MOUVEMENT .....	152

2.1 Variations sur une trajectoire : le mouvement du héros .....	157
2.2 Poursuites : en l'absence de corps .....	168
2.3 Du corps au visage, du mouvement à l'identité .....	179
Conclusions : un corps au bord de la disparition .....	190
<b>3. CORPS ET FRAGMENTS DE CORPS : LA CHAIR DU HEROS .....</b>	<b>191</b>
3.1 Le corps à la mesure du muscle .....	195
3.2 Au-delà du muscle, d'autres états possibles ? .....	241
Conclusions .....	275
<b>4. DES ALTERNATIVES A L'ACTION .....</b>	<b>277</b>
4.1 L'Action des années 2000, entre fléchissement et reformulation .....	278
4.2 Du héros actant au héros voyant .....	298
<b>CONCLUSIONS : LA PUISSANCE, EN TOUTE FRAGILITE .....</b>	<b>331</b>
 <b>III. NERDS, GEEKS, LOSERS : DES FIGURES DU CONTRE- HEROÏSME, DE JERRY LEWIS A SUPERMAN .....</b>	 <b>340</b>
<b>1. LE NERD : UNE TENTATIVE DE DEFINITION, DE JERRY LEWIS A WOODY ALLEN .....</b>	<b>343</b>
1.1 De l'apparition du terme à sa solidification visuelle .....	343
1.2 Cet homme indésirable : nerds et <i>schlemiels</i> .....	352
1.3 L'héritage du Dr. Jekyll dans les deux versions de <i>The Nutty Professor</i> .....	373
Conclusions : nerds, <i>schlemiels</i> , héros : des espaces de négociation ....	386
<b>2. UNE FIGURE DE L'APPRENTISSAGE : LE CONTEXTE DU LYCEE DANS LES TEEN MOVIES .....</b>	<b>388</b>
2.1 Une tentative de périodisation des nerds au cinéma .....	393
2.2 Nerds contre <i>jocks</i> : le loser blanc face à son versant héroïque ....	404
2.3 Le nerd face aux Afro-Américains : le héros noir au secours du loser blanc .....	413
Conclusions : les corps d'emprunt du nerd .....	427
<b>3. LE NERD FACE A L'HEROÏSME : RENCONTRES, OPPOSITIONS, TRANSFORMATIONS .....</b>	<b>428</b>
3.1 Des masculinités en crise : nerd, <i>sissy</i> et homme de bureau .....	430
3.2 Héros intellectuels et nerds héroïques .....	442
Conclusions .....	460
 <b>IV. LE SUPER-HEROÏSME COMME FORME RADICALE, ENTRE EXCEPTIONNALITE ET NORMALITE .....</b>	 <b>468</b>

<b>1. INTRODUCTION : DU COMIC BOOK AU FILM A GRAND SPECTACLE</b>	<b>468</b>
1.1 De l'emploi du superlatif .....	468
1.2 Les origines : le comic book .....	470
1.3 L'adaptation du comic book au cinéma .....	489
<b>2. DU NERD AU SUPER-HEROS : PASSAGES</b> .....	<b>505</b>
2.1 <i>Superman</i> (1978) : le mythe adapté au cinéma .....	505
2.2 Retours sur la question de l'entre-deux supermanien .....	519
2.3 Au-delà de Superman : la possibilité du morphing .....	530
Conclusions : De l'identité comme excès .....	549
<b>3. CORPS ET DECORS</b> .....	<b>551</b>
3.1 Le super-héros dans la ville .....	551
3.2 Le muscle, de nouveau hyperbolique .....	569
Conclusions : la corporéité multiple du super-héros .....	582
<b>4. DE LA SUPERNORMALITE</b> .....	<b>583</b>
4.1 Rencontres entre exceptionnalité et quotidien .....	584
4.2 Éloge du super-héros normal : le cas <i>Unbreakable</i> .....	590
Conclusions : le héros et la perspective de mort .....	602
<b>CONCLUSIONS : UN SUPPLEMENT D'HEROÏSME, MAIS D'AUTRES LIMITES</b>	
.....	<b>606</b>
<b>DES DESTINEES CONTRARIEES</b> .....	<b>614</b>
<b>1. L'EVIDENCE DU CORPS POTENT</b> .....	<b>615</b>
1.1 Matières héroïques .....	615
1.2 Des pouvoirs et des destins .....	619
1.3 Les marges de l'héroïsme corporel .....	625
<b>2. DES FIGURES CREUSES AU TROP-PLEIN</b> .....	<b>628</b>
2.1 Des héros bifaces .....	628
2.2 Des multiplicités exacerbées .....	631
2.3 Héroïques, jusque dans l'hyperbole .....	635
<b>3. DE LIEUX EN LIGNEES, DES HISTOIRES DE HEROS</b> .....	<b>638</b>
3.1 Comme l'occupation d'un territoire .....	638
3.2 Quel espace-temps pour le héros ? .....	643
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>652</b>
<b>FILMOGRAPHIE</b> .....	<b>679</b>
<b>ANNEXES</b> .....	<b>701</b>

LISTE DES CONTENUS MEDIA CITES .....	701
ILLUSTRATIONS COMPLEMENTAIRES .....	705
INDEX .....	737



## **L'héroïsme contrarié : Formes du corps héroïque masculin dans le cinéma américain 1978-2006**

*Cette recherche se propose d'examiner la figure du héros américain de cinéma, en tant que figure héroïque et pas seulement en tant que personnage principal. Refusant le motif d'un Âge d'or du héros (qui correspondrait au cinéma classique hollywoodien) suivi d'une décadence anti-héroïque (que serait le nouvel Hollywood des années 70), nous avons voulu traiter, au-delà des héros eux-mêmes, de l'héroïsme qui leur était associé, notamment dans un genre considéré comme le vivier par excellence des nouveaux Hercules : le film d'Action. Cet héroïsme nous est apparu comme critique, c'est-à-dire en crise - autrement dit, les héros vivent leur héroïsme sur un mode conflictuel, qui se traduit notamment dans la mise en image de corporéités impossibles, où le corps est poussé vers des états limites. Nous avons ainsi travaillé cette notion d'héroïsme en creux, en cherchant à définir son ailleurs ; à cet égard, c'est le nerd, figure stéréotypée prégnante dans la culture américaine, qui s'est imposée. Ce contre-héroïsme du nerd n'est pas seulement un contre-modèle, mais aussi un terme nécessaire dans l'équation héroïque. Les super-héros qui peuplent aujourd'hui les écrans de cinéma forment à priori une image sublimée de l'héroïsme au cinéma, mais réaffirment, par le jeu des identités doubles, l'intrinsèque fragilité d'un héroïsme qui ne peut émerger qu'à la condition d'intégrer son contraire.*

**Mots clés :** héros, américain, nerd, corps, film d'action, western

## **The Hero Who Came Undone: Representation of the Heroic Male Body in American Cinema 1978-2006**

*This research aims to examine the figure of the american hero in cinema, understood as a heroic figure and not just a main character. By waving aside the idea of a Golden Age for the hero (which could be embodied by classic Hollywood characters) followed by a decadent era (the new Hollywood), we wish to focus - beyond the heroes themselves - on their heroism, especially in a genre considered as the ideal context for harvesting new Herculeses: the action film. Heroism is revealed as being critical, meaning in crisis - in other words, heroes live their heroism on a conflictual mode, which results in images showing impossible corporeities, where the body is pushed to borderline states. We have thus treated this concept of heroism by searching for its opposites; in this framework, the stereotypical figure of the nerd, dominant in the American culture, imposed itself. The nerd presents a counter-heroism that is not only a reversed model, but also a necessary term in the heroic equation. The super-heroes that we see nowadays on movie screens seem to present a sublime image of heroism in the cinema, but thanks to the interplay of their dual identity, they also reaffirm the inner fragility of heroism, which can only emerge when it accepts its contrary.*

**Keywords :** hero, american, nerd, body, action film, western

UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE - PARIS 3

ED 267 - Arts & Médias

ARIAS - Atelier de Recherche sur l'Intermédialité des Arts et du Spectacle

ED 267 - Centre Bièvre - 3e étage, porte B 1 rue Censier

75005 Paris



UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE - PARIS 3

ED 267 - Arts & Médias

ARIAS - Atelier de Recherche sur l'Intermédialité des Arts et du Spectacle

ED 267 - Centre Bièvre - 3e étage, porte B 1 rue Censier

75005 Paris